
Nº 16
350 ptas.
OK SUPER CONSOLAS
EDITORIAL NUEVA PRENSA S.A.
NBA JAM
NBA Jam ©1993. Midway is a trademark of Midway Manufacturing Company. The NBA team trademarks used herein are used under licence from NBA Properties, Inc. All rights reserved. NBA JAM SESSION is trademarked and owned by NBA Properties, Inc.
8 414090 202770 00016
LA BATALLA DE LAS ESTRELLAS
DRAGON BALL Z 2
TU SERIE FAVORITA RETORNA A LA SUPER NINTENDO
REPORTAJE C.E.S.'94 CON TODAS LAS PROXIMAS NOVEDADES PARA TU CONSOLA





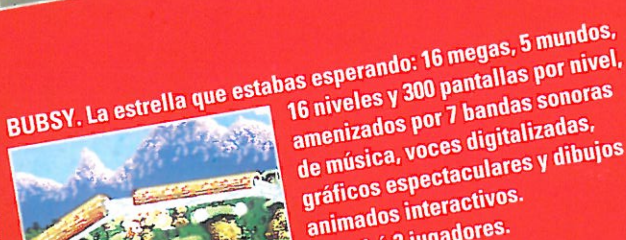




STREET FIGHTER II TURBO. Doce de los mejores luchadores mundiales dispuestos a desafiarte. Elige a tu campeón y lucha por poder arrebatarle a Mr. Bison el título. Con nueva turbo-velocidad ajustable y 20 megas de acción. Para 1 ó 2 jugadores.



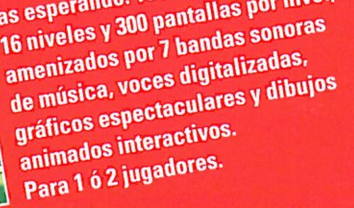




SUPER MARIO KART. La más divertida carrera de Karts que jamás hayas podido imaginar está a punto de empezar en tu Super Nintendo. Para 1 ó 2 jugadores.



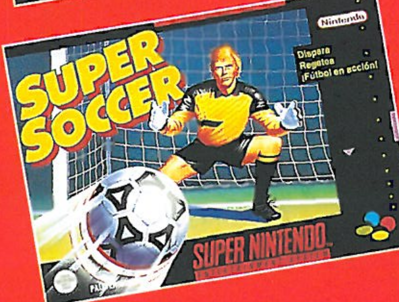






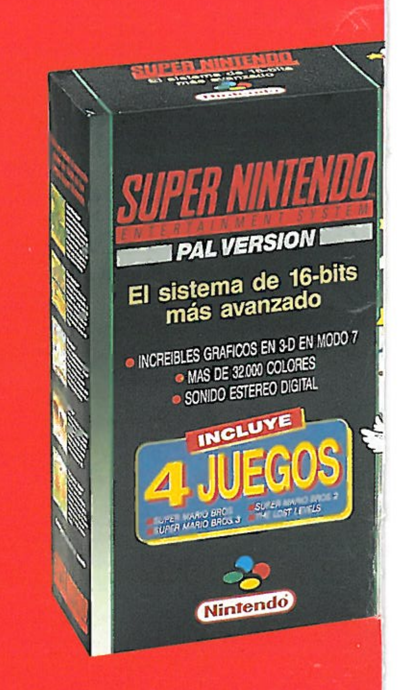
BUBSY. La estrella que estabas esperando: 16 megas, 5 mundos, 16 niveles y 300 pantallas por nivel, amenizados por 7 bandas sonoras de música, voces digitalizadas, gráficos espectaculares y dibujos animados interactivos. Para 1 ó 2 jugadores.







STARWING. Es el primer juego que incorpora el revolucionario Chip Super FX, con el que conseguirás el doble de rapidez, mayor precisión y la mayor suavidad de movimientos nunca vistos hasta ahora. Una auténtica sensación de realidad.



SUPER SOCCER. Toda la emoción del deporte rey: pases, tiros elevados, faltas, remates de cabeza, regates, autopases... ¡Y en tres dimensiones! Elige equipo y haz todos los cambios que necesites para diseñar tu propia estrategia. Para 1 ó 2 jugadores.



OK SUPER CONSOLAS

SUMARIO



SECCIONES

Aunque nosotros tratamos que cada una de nuestras revistas se conviertan en algo muy especial, lo cierto es que las noticias del mundo consolero no siempre están a la altura de lo que a nosotros nos gustaría. Por fortuna, sin embargo, en esta nueva cita mensual con vosotros, nuestros lectores, contamos con un estupendo elenco de sorpresas realmente espectaculares, que comienzan por un juego que lleva camino de convertirse en uno de los mayores bombazos del 94. Estamos hablando por supuesto de «Sonic 3», que desfila por nuestra sección de PREVIEWS en compañía de otros títulos tan prometedores como «Final Fight 2», «Plok», «Kirby´s Pinball Land» y «Nigel Mansell´s World Championship». Siguiendo por nuestras páginas llegamos a la sección de PASARELA, donde hallamos juegos tan impactantes como «NBA Jam», «Dragon Ball Z 2», «Ground Zero Texas», «Top Gear 2», «Eternal Champions» o «Aero The Acrobat». Por último, y junto con la TIERRA DE LAS CONSOLAS, el MERCADILLO y los SUPER TRUCOS, una sorpresa galáctica: unos fantásticos MEGA MAPAS de «Super Star Wars» y un estupendo POSTER de «Super Empire Strikes Back». Hasta pronto..

Director Editorial: Miguel Julio Goñi Fernández
Adjunto a Dirección Editorial: Saul Braceras
Director: José Emilio Barbero
Redactores: Carlos F. Mateos, Enrique Maldonado
Colaboradores: Mr Lynch, Marcelo Amuchástegui, El Chip Anónimo
Diseño: Luis de Miguel, Estudio
Jefe de Publicidad: Esther Lobo
Fotografía: Eduardo Urech
Publicidad: Pza. República del Ecuador, 2, 1º B 28016 Madrid Teléf.: 457 53 02/5203/5608 Fax: 457 93 12

Editorial Nueva Prensa, S.A.

Redacción y administración Pza. del Ecuador, 2, 1ºB 28016 Madrid Teléf.: 457 53 02/5203/5608 Fax: 457 93 12
Suscripciones Carmen Marín Teléf.: 457 53 02/5203/5608 Fax: 457 93 12

Preimpresión Lumimar. C/Albasanz, 48-50. Madrid.
Imprime Color Press, S.A. Miguel Yuste, 33 Madrid
Depósito legal: M-38.555-1992
Printed in Spain II94
Distribuye COEDIS, S.A. 08750 Molins de Rei - Barcelona Teléf.: (93) 680 03 60
Distribución en América Distribución en Argentina, Capital: Ayerbe Interior: DGP Distribución en Chile: Alfa Ltda.

Importador exclusivo Cono Sur: CEDE, S.A. (Compañía Española de Ediciones S.A.) Cerrito, 520. Buenos Aires, Argentina.

Canarias, Ceuta y Melilla 275 Ptas.

ClayFighter™

¡NACIDO PARA SER SALVAJE!

¡ES LA JUNGLA, TIOS!

MUERDE LA PISTA, ¡DOMINGUERO!

BAJO LAS LINEAS ENEMIGAS







UN MAGO DEL BALON




16 MEGAS.
1 ó 2 JUGADORES.
PERSONAJES ORIGINALES
NUNCA VISTOS.
Interplay
ROCK 'N' ROLL RACING
CHOPLIFTER III
0119380
376
Distribuidos por:
ArcadiA



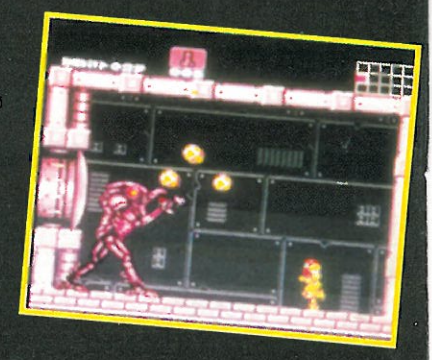
Con grandes novedades y mucha confianza en el sector del videojuego, Las Vegas nos volvió a deslumbrar.
A lo largo de estas páginas te contamos lo más interesante que aconteció a lo largo de la presente edición del CES.



Nuevamente aquella ciudad que nació en medio del desierto de Arizona y en donde casi todo son hoteles y casinos, se dio cita lo mejor del videojuego mundial. Allí pudimos vislumbrar el futuro, como si de algún caldero mágico se tratara, y en su seno entrevimos las alternativas lúdicas que vendrán próximamente.
La principal diferencia con la pasada edición de 1993, es que el área Multimedia fue aumentada en un 600 %.
En cuanto al videojuego, se le dedicó un 18 % de la superficie de la feria, con lo cual podemos darnos una idea de cómo ha ido evolucionando el sector en función de las demás áreas, que se engloban dentro de este todo, llamado "Consumer Electronics Show".
La presenta muestra es la número 27 y sin lugar a dudas, ha sido la más importante, tanto por la mayor afluencia de compañías como público especializado en general.
En el caso de nuestro sector, el videojuego, necesitó dos pabellones más para poder exponer la gran cantidad de productos de software y hardware, totalizando una superficie útil de más de 4.000 m2.

SUPER NINTENDO: BUBSY, MEGA MAN Y MUCHO MAS

Para esta consola, la -de momento- más potente máquina que posee Nintendo, muchas fueron las novedades que se presentaron. Tanto es así, que tal y como vamos a hacer con el resto de las consolas del mercado, sólo vamos a hablaros de los títulos más importantes que se presentaron (entre otras cosas por que los demás es muy posible que jamás lleguen a nuestro país).
Por parte de la propia Nintendo, además de un futurista arcade con robótico protagonista bautizado como «Super Metroid», que nos propondrá enfrentarnos a cientos de temibles ingenios mecanicos dispuestos a acabar



¡VIVA LAS

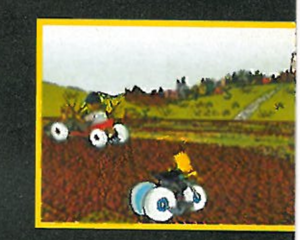
C.E.S. 94

con nosotros, la novedad más impactante fue la presentación de «Stunt Race FX», un apasionante juego de carreras que hace uso de la misma tecnología -el chip FX vuelve a la carga- que aupó muy alto en las listas de éxitos al ya legendario «Starwing». Capcom, una de las compañías que más y mejores títulos ha producido para la 16 bits de Nintendo -baste recordar nombres como «Sreet Fighter» en sus tres partes o el reciente y alucinante «Aladdin»- deslumbró a la concurrencia con dos títulos inspirados en su más famoso personaje: «Mega Man X» y «Mega Man Soccer». En ellos el metálico personaje que cosechará su leyenda gracias a los cinco juegos hasta ahora para la 8 bits de Nintendo hace su debú por partida doble en la Super Nintendo. Por otra parte, y aprovechando la inminente celebración del mundial de fútbol U.S.A. '94, Capcom -y no van ser los únicos como podréis comprobar en este reportaje- se han descolgado con un nuevo juego de balompié, bautizado como «Soccer Shotout». Otros grandes del mercado, Accolade, presentaron en el CES '94 títulos tan impactantes como «Bubsy 2», el regreso de uno de los juegos de mayor impacto de la pasada campaña,



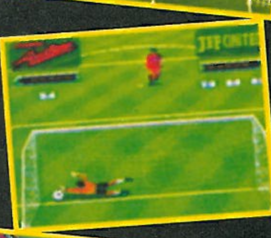


«Barkley: Shut Up and Jam!», un cartucho de baloncesto patrocinado por uno de los jugadores más carismáticos de la NBA, y «Speed Racer», un peculiar juego de carreras inspirado en unos dibujos animados que a más de uno le recordarán a los inolvidables «Autos Locos». Siguiendo con compañías de prestigio, Acclaim, que recientemente visitaron nuestro pais para presentar a los medios sus nuevos productos -que serán distribuidos en España por Buena Vista Home Video-, exhibió en su stand algunos cartuchos realmente atractivos, entre los que destacaron nombres como «The Simpsons: Virtual Bart», en el que nuesto joven y gamberrete amigo Bart vuelve a convertirse en protagonista principal de un videojuego, «Spiderman and Venom in Maximum Carnage», una nueva incursión de Acclaim en el mundo del cómic, y -no podía ser de otra manera- «Champions World Class Soccer», el correspondiente juego de fútbol que se unirá a la avalancha de simuladores de este deporte lanzados al amparo del mundial. Otros productos













que también lograron llamar poderosamente la atención fueron «Andre Agassi Tennis» y «Pink Goes to Hollywood», un gran cartucho de tenis y el debú en la Super Nintendo de la Pantera Rosa, que nos llegará de la mano de Tecmagik, o la presentación de un cartucho que ya despertó interés a su paso por las máquinas de Sega, «Zool», un curioso arcade de plataformas protagonizado por una pintoresca mosca ninja, que será editado por Gametek.



MEGA DRIVE: SONIC Y COMPAÑIA

Aunque muchos fueron también los títulos exhibidos para la Mega Drive en el CES '94, la presentación de Sonic 3 -juego del que puedes encontrar una Preview en este mismo número de nuestra revista- eclipsó por derecho propio el resto de lanzamientos para la 16 bits de Sega.

Pese a todo Sega, la gigante japonesa del videojuego, tuvo también en su stand un «huequecito» para algunas otras futuras estrellas, como fue el caso de «Virtua Racing», una de las conversiones de máquina recreativa más esperadas de los últimos tiempos, junto a títulos como «NBA Action 94», un





nuevo simulador de basket, «Pebble Beach Golf Links» la enesima incursión en un deporte ya clásico en el videojuego y «Pro Moves Soccer», la peculiar apuesta de Sega dentro de la invasión de juegos futboleros que nos llegará en los próximos meses.

Después de arrasar el 93 con «Fifa International Soccer», un nuevo éxito a añadir en la carrera de Electronic Arts, toda una consumada especialista en la producción de simuladores deportivos, la prestigiosa compañía presentó en la feria de las Vegas «NBA Showdown 94» que promete convertirse en uno de los mejores cartuchos editados en torno a este deporte.

Sorprendetemente, una de las compañías que más juegos presentó fue una gran veterana, Codemasters, que comenzando por un nuevo juego de su mascota por excelencia, «Excelente Dizzy», y continuando por un simulador de tenis, «Tennis All Stars», y un curioso y algo estrambótico pinball, «Psycho Pinball», tuvo ocasión para mostrar al público algunos de sus próximos lanzamientos.

Por lo demás, destacó también un título lanzado por una pequeña compañía, Technos, pero protagonizado p de gran caris que muy pr espinacas y Mega Drive

MEGA CD: EL DESPERTAR DE UN GIGANTE

A pesar de llevar menos de un año en el mercado, la presencia de títulos para Mega CD en el CES 94 fue tan elevada como significativa: parece que la fuerte apuesta inicial de Sega por su máquina estandarte -por lo menos tecnológicamente- lejos de decaer, va a continuar «in crescendo» a lo largo del presenta año.

Además de presentar algunos viejos éxitos en su versión CD -entre ellos la prometedora versión interactiva de «Parque Jurásico»-, Sega mostró algunos nuevos títulos como «Hammer vs Evil D in Soul Fire», un juego de acción con una estupenda banda sonora, y «Lunar The Silver Star», un nuevo R.P.G. con sensacionales gráficos. Por su parte Sony presentó la versión para Mega CD de «Cliffhanger», que



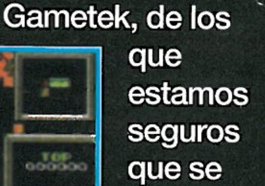


ofrece como principal innovación la inclusión de una trepidante fase en 3D, junto con «Microcosm», un peculiar juego realizado por Psygnosis que nos propone un apasionante viaje... al interior del cuerpo humano. Por su ambientación plenamente galáctica destacó la presencia de «Rebel Assault» una nueva incursión de JVC en ls saga «Star Wars», y «Stellar Fire», un CD de Dynamix con gráficos vectoriales y un desarrollo bastante complejo. Para acabar, Gametek consiguió ganarse la atención del público asistente a la feria con un espectacular juego, «Brutal», que no es otra cosa que una nueva incursión dentro de las artes marciales, aunque eso si, con mucho sentido del humor y unos gráficos muy peculiares.



8 BITS:
VACAS FLACAS PARA LA NES Y LA MASTER SYSTEM

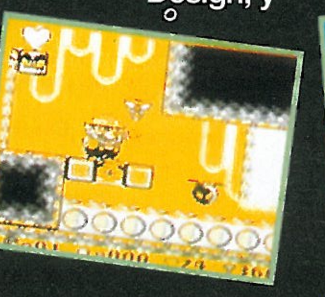
Muy, muy pocas novedades se presentaron en el CES 94 para las consolas de 8 bits. Lo de la Master System es bastante lógico, pues hoy por hoy la antecesora de la Mega Drive es prácticamente una máquina «muerta» para el mercado americano. Menos explicable resulta el caso de la NES, pues como es bien sabido Nintendo consiguió vender una gran cantidad de estas máquinas, que ahora tendrán sin embargo que conformarse con muy pocos nuevos lanzamientos, entre los que nos atrevemos a destacar «Tetris 2», de Nintendo, un cartucho al que le sobran las presentaciones, y «Mega Man 6», de Capcom, que devuelve por sexta vez a la NES a uno de los personajes más populares del videojuego.

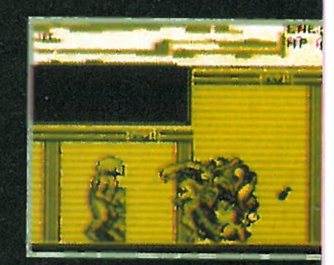


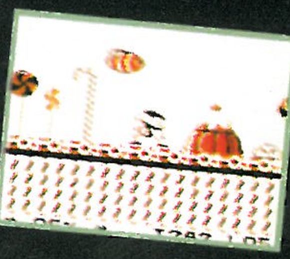


PORTATILES:
HEROES A GO-GO EN GAME BOY Y GAME GEAR

Comenzando por la Game Boy, lo que nos llamó la atención acerca de los más importantes títulos presentados para la portátil de Nintendo es que todos ellos están protagonizados por personajes muy conocidos. Prueba de ello fue la presentación por parte de Nintendo de «Wario Land» -en cierta forma la tercera parte de la saga «Super Mario Land»-, que ofrece, esta vez en papel protagonista, al eterno malo de la saga más popular de la Game Boy. Para continuar, podemos hablar de «Mega Man 4» que nos trae de vuelta, y de la mano de Capcom a otro héroe del videojuego protagonista de otra saga no menos popular. Otros dos juegos con personajes populares son «Alien Vs. Predator», de Activision, y «Zool», de Gametek, de los que estamos seguros que se hablará mucho en los próximos meses.

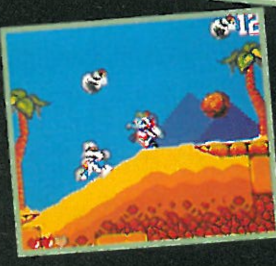






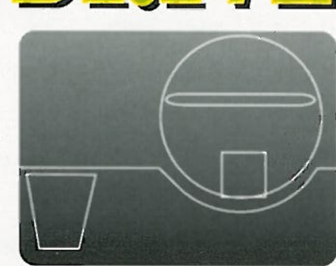
En cuanto a la Game Gear, el desfile de héroes comienza con «Aladdin», que por fin llega a la portátil de Sega, y continua con dos nuevos personajes, «Trunski», que nos llega de la mano de Core Design, y «CJ Elephant Fugitive», de Codemasters, que prometen ganarse muy pronto las simpatías de los consoleros.





PREVIEW

MEGA DRIVE



SONIC 3

Preview:
SONIC 3
Consola: MEGA DRIVE
Compañía: SEGA
Distribuidor: SEGA
N. Jugadores: 1 ó 2







VUELV



No sabemos si aquel que dijo aquello de «no hay dos sin tres» era consolero o no, pero lo cierto es que acertó de lleno en cuanto al caso que nos ocupa... agarraros fuerte, por que aquí llega de nuevo la mascota de Sega, el erizo más rápido del mundo, el inigualable Sonic.



Aunque vayan a cumplirse casi dos años desde que «Sonic 2» trajera de regreso a nuestra Mega Drive las aventuras del erizo de Sega, lo cierto es que no puede decirse ni mucho menos que nuestro amigo Sonic haya permanecido inactivo durante todo ese tiempo: desde su paso por la Master System con «Sonic Chaos», su estelar aparición en el Mega Cd con «Sonic CD», su original desafio en la Mega Drive con «Sonic Spinball» e incluso su acercamiento a los salones recreativos con una máquina que va a dar todavía mucho que hablar, el personaje que junto con Mario comparte el reinado de popularidad en el mundillo consolero, ha desplegado una incansable actividad que, como es lógico, no sólo ha mantenido intacta su popularidad, sino que la ha extendido a nuevos amigos consoleros que como ya nos

VE EL MITO

sucedió con anterioridad a otros, andan ahora «de cabeza» con las vertiginosas andanzas de nuestro erizo favorito.
Sin embargo, y cuando más de uno podía pensar que este 94 iba a ser un año más tranquilo para Sonic, la sorpresa ha saltado en forma de un nuevo cartucho que promete convertirse en la auténtica bomba de la presenta campaña. Estamos hablando obviamente de «Sonic 3», el nuevo juego de la mascota de Sega para la Mega Drive, que estará disponible en el mercado muy, muy pronto, en concreto allá por la primera semana del mes de Marzo.



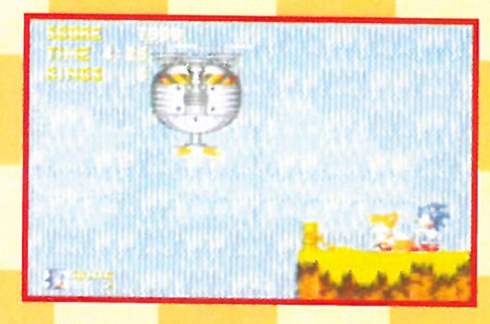
UNA CARA NUEVA... Y POCO AMISTOSA

Evidentemente, para esta nueva aventura de Sonic, los programadores de Sega han puesto a pleno funcionamiento sus privilegiados cerebros, y fruto de ello es el hecho de que el juego, aun conservando en esencia el clásico desarrollo que ya marcaron sus dos legendarios predecesores, introduce una cuantiosa y atractiva lista de innovaciones, entre las que destaca especialmente la aparición de una cara nueva -y poco amistosa- que pronto nos resultará tan familiar como las de Sonic, Tails o el maquiavélico Robotnik. El personaje en cuestión ha sido bautizado como Rastafari, y su papel en el juego no es otro que hacerle la vida imposible a nuestros amigos Sonic y Tails.
Por lo demás, nuevas fases de bonus -vertiginosas, tridimensionales y esféricas, como podréis comprobar-, algunas sorprendentes habilidades no conocidas para nuestro erizo -transformarse en bola de fuego, nadar en el interior de burbujas, etc...-, y por supuesto una ingente cantidad de nuevas zonas que visitar, ponen la guinda final a un cartucho que no necesita presentaciones, y al que estamos seguros que le van a sobrar halagos.
Os adelantamos ya que el mes que viene «Sonic 3» desfilará por nuestra sección de Pasarela para que descubráis uno por uno todos sus secretos y virtudes...



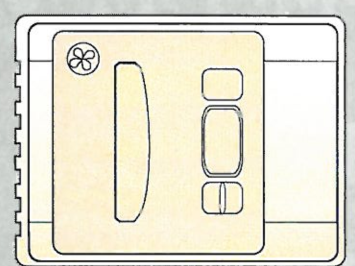












FINAL FIG

LA HIS





Preview:
FINAL FIGHT 2
Consola:
SUPER NINTENDO
Compañía: CAPCOM
Distribuidor: ARCADIA

Después del grato sabor que nos dejó la primera parte de este cartucho, Capcom vuelve a la carga con una espectacular continuación.





Tras la estrepitosa derrota de la banda Mad Gear por parte de Haggar y sus amigos, la paz volvió a Metro City, y la vida del protagonista, como alcalde de la misma, continuó. Por poco tiempo, eso si, ya que en un inhóspito lugar de China, la banda que tiempo atrás había raptado a su hija, ahora, en venganza, ha capturado a la familia de una amiga suya.
La chica, desesperada por la situación, pide ayuda a Carlos, novio suyo y experto en Ninjitsu, y a Haggar, protagonista de la parte anterior y ex-campeón de lucha callejera, con lo que el nuevo trio está formado, y con él, el sencillo argumento que da pie a otra nueva aventura.
El sistema de juego va a ser el mismo que en la primera parte. Machaca









GHT 2

TORIA SE REPITE





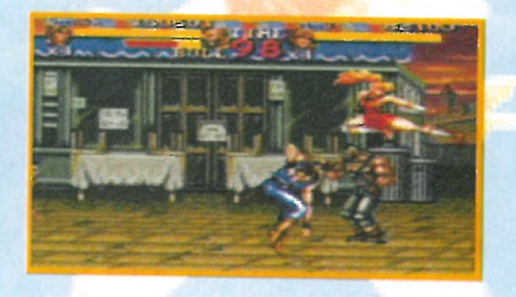





cabezas y troncha huesos, sin que te hagan lo mismo a tí. Los movimientos de todos los personajes han variado, a la vez que son mucho más numerosos, con lo que la diversión está asegurada. Como es ya costumbre, al final de cada fase aparecerá un enemigo más fuerte y preparado para la lucha que los demás, y que te será mucho más difícil derrotar. Si te gustó la primera parte de este juego, esta segunda entrega te entusiasmará, así que, preparado porque ya llega....

¡Ah!, a modo de curiosidad: prueba a buscar a alguno de los personajes del Street Fighter II. ¿Los vés? La solución en el próximo número.

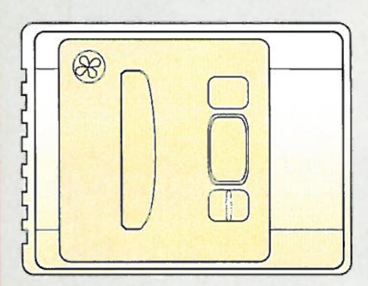






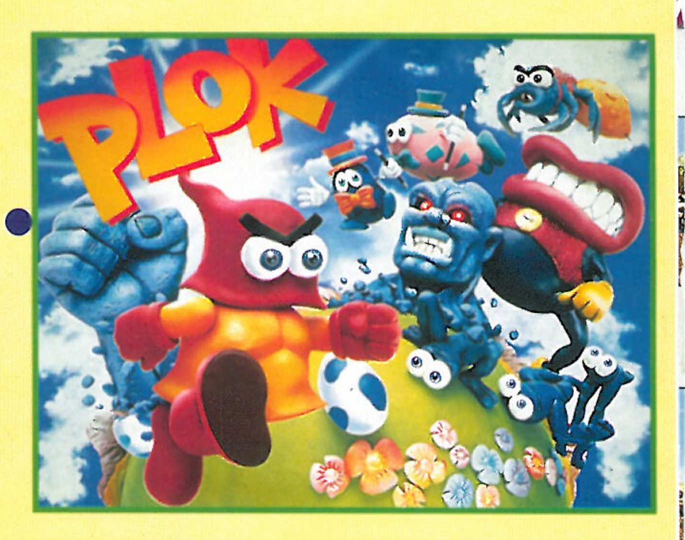

PREVIEW

SUPER NINTENDO



PLOK

Preview:
PLOK
Consola:SUPER NINTENDO.
Compañía:NINTENDO
Distribuidor: NINTENDO.



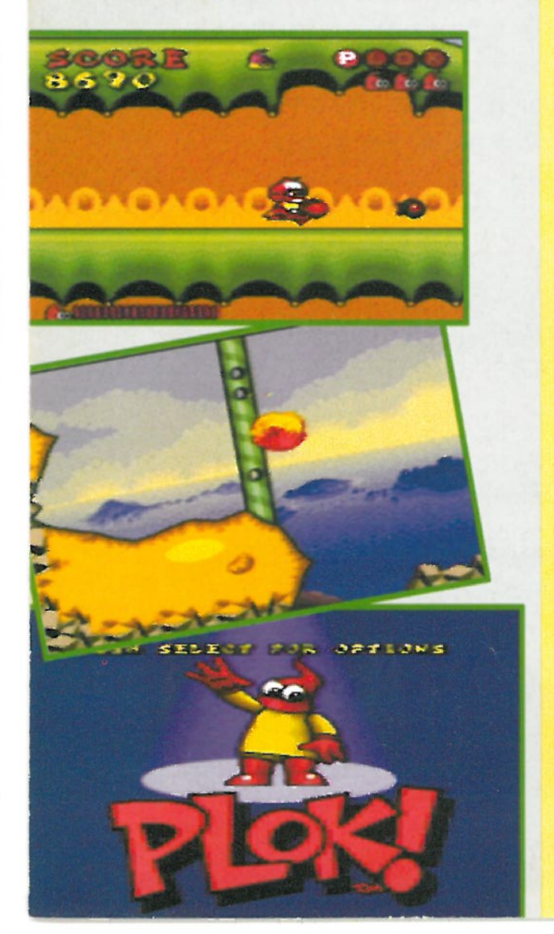








Una soleada mañana, Plok se levanta con ánimos de pasar un maravilloso día, pero su dicha se torna en desgracia, cuando ve como su preciada bandera ha sido robada



No solo eso, sino que al entrar en su casa, descubre que también sus disfraces han sido escamoteados.
Sin dudarlo ni un momento se lanza a esclarecer esta terrible acción y a encontrar al culpable.
Y más o menos este es el argumento de un completísimo juego de plataformas, en el que el personaje protagonista es una especie de muñeco de madera, que para defenderse, lanza sus extremidades hacia los enemigos, hasta quedarse solo con el cuerpo y la cabeza.
El juego se desarrolla a través de un mapeado, con gran cantidad de fases, en el que Plok se irá desplazando para encontrar su preciada bandera. En ciertos momentos, Plok tendrá la posibilidad de usar uno de sus disfraces que le ayudará en su aventura.
Plok es un juego al que ningún forofo de los juegos plataformescos le encontrará desperdicio.

COMPLETAMENTE DESMEMBRADO

Preview:
NIGEL MANSELL
Consola: SUPER NINTENDO.
Compañía:GREMLIN
Distribuidor: NINTENDO.

NIGEL MANSELL

QUEMANDO RUEDAS

Nigel Mansell un campeón entre campeones en el mundo del automovilismo, te da la oportunidad de disfrutar de su compañía en un juego que se desarrolla a toda velocidad.



Nigel Mansell a pesar de tener un desarrollo parecido al de muchos juegos de Fórmula 1 que existen en el mercado, encierra un elevadísimo número de opciones que lo convierten en algo especial. En determinados momentos de una carrera, puede aparecer en un recuadro el mismísimo Nigel Mansell que te dará instrucciones para conducir de una forma menos accidentada.

Puedes modificar tu coche según las condiciones de cada terreno, practicar en un circuíto para conocerlo de antemano en la carrera, participar en un campeonato completo, realizar una eliminatoria, y un sinfín más de opciones que no cuento por falta de espacio.

Dentro de poco tiempo, aparecerá en las vitrinas de vuestro establecimiento habitual este cartucho, que quema como un motor a mil revoluciones.





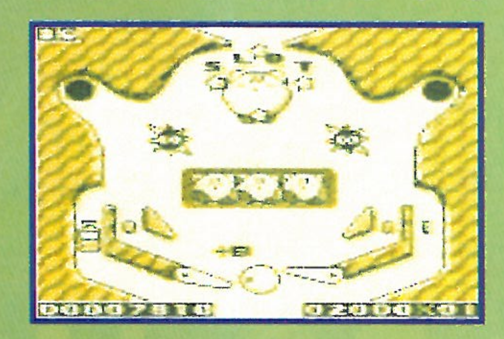




PREVIEW

GAME BOY

KIRBY'S PINBALL

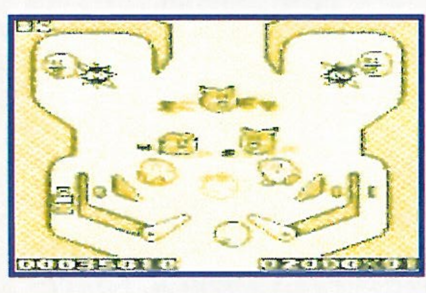


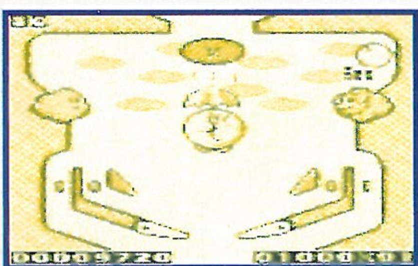


LA BOLA QUE MAS MOLA

Preview:
KIRBY'S PINBALL
Consola: GAME BOY
Compañía: NINTENDO
Distribuidor: NINTENDO
N. Jugadores: 1

Como ya os hemos venido anunciando, uno de los personajes más populares que han pasado por la Game Boy vuelve de nuevo, y lo hace de la mano de un super divertido y original cartucho.



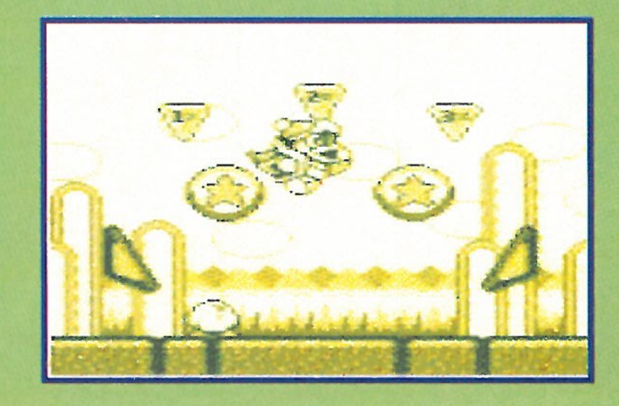


Después de arrasar con «Kirby's Dream Land», uno de los pocos cartuchos para la portátil de Nintendo que han conseguido hacerle sombra a las ya míticas dos entregas de «Super Mario Land», nuestro amigo Kirby vuelve dispuesto a provocar de nuevo asombro y admiración entre todos los ``consolegas".

Lo que ahora se nos ofrece es, en cierto modo, una especie de réplica a lo que hace algunos meses ya pudimos ver y disfrutar gracias a «Sonic Spinball». De hecho «Kirby's Pinball Land» parte exactamente del mismo planteamiento, sustituir la bola de un pinball por un personaje que suplante sus mismas funciones; en el juego para la Mega Drive era Sonic quien ostentaba tal honor, y ahora Kirby, cuya oronda figura -tanta glotonería a la larga se paga- resulta más que apropiada para girar y rebotar por la superficie de un pinball, va a hacer lo propio.

El juego consta de tres recorridos de pinball diferentes, y cada uno de ellos se haya subdivido en diversas pantallas comunicadas entre si -cuando pasamos de uno a otro la pantalla realiza un «scroll», por fortuna nada molesto-.

También, y activando variados mecanismos, podemos acceder a pantallas secretas de bonus, lo que en definitiva nos asegura que este nuevo cartucho, cuyo lanzamiento al mercado es ya inminente, nos va a deparar muchas, muchas horas de diversión.



CONCURSO KIRBY´S DREAM LAND

¡¡¡REGALAMOS 50 FANTASTICOS CARTUCHOS DE KIRBY´S DREAM LAND PARA GAME BOY!!!

Consoleros y consoleras, amigos todos, tal vez no os habíais dado cuenta, pero la Kirbymania ha venido, y nadie sabe como ha sido. Bromas aparte, la reedición en nuestro país del sensacional «Kirby´s Dream Land» (junto con los dos «Super Mario» y «Tetris», uno de los juegos más populares y vendidos para la Game Boy) y el anuncio del próximo lanzamiento del más que prometedor «Kirby´s Pinball Land», ha conseguido que nuestro orondo amiguete cope páginas y más páginas en las revistas de videojuegos. Y no sólo eso, sino que para ponerle la guinda a este «subidón» de popularidad, al bueno de Kirby se le ha ocurrido la idea de organizar este fantástico concurso, gracias al cual 50 afortunados consoleros van a poder hacerse con un estupendo cartucho de «Kirby´s Dream Land». Seguir leyendo y descubriréis cómo conseguirlo.





Nombre: ....

Apellidos: ....

Dirección: ....

....

Código Postal: ....

Ciudad: ....

Provincia: ....

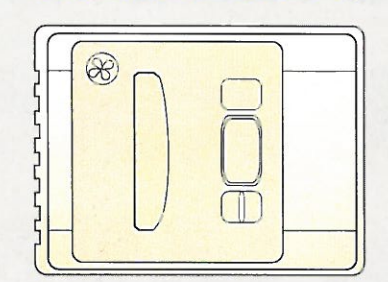
Teléfono: ....

BASES DEL CONCURSO

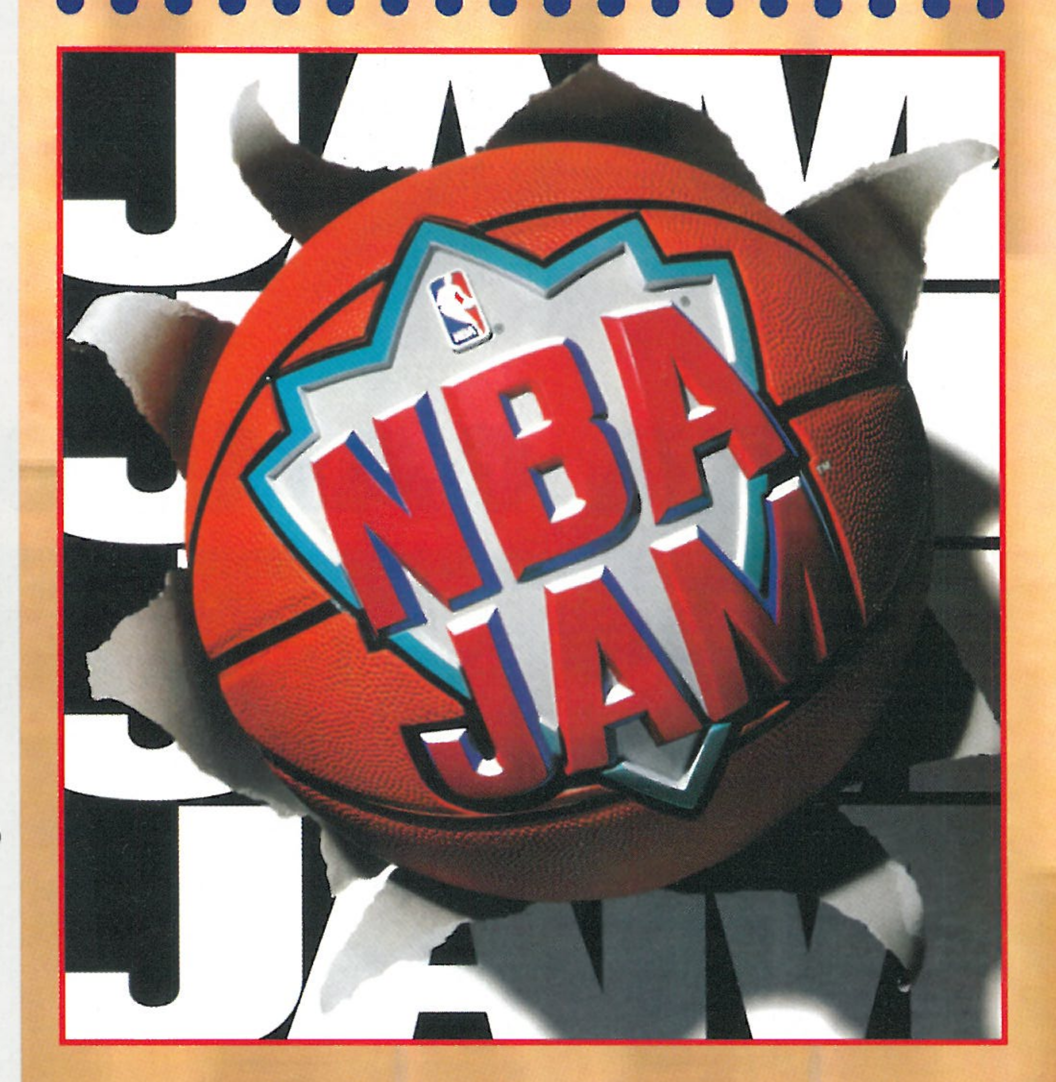
¿Te gustaría conseguir un flamante cartucho de «Kirby´s Dream Land» para tu Game Boy? Bien, pues coge papel y el material que prefieras para dibujar (vale todo: lápiz, boli, ceras, rotuladores, acuarela, aerógrafo, etc...) y envíanos una instantanea de lo que podría ser un instante de un día cualquiera en la vida de Kirby. Dicho de otra forma, queremos que nos mandéis un dibujo de Kirby durmiendo, duchándose, camino del «cole», jugando al fútbol o cualquier otra cosa que penséis que puede hacer nuestro amiguete en un día normal. Una vez que lo terminéis, guardarlo en un sobre (procurar doblarlo lo menos posible) y enviarlo (junto con el cupón que aparece en esta misma página -ojo, no valen fotocopias-) a la siguiente dirección:

CONCURSO KIRBY
EDITORIAL NUEVA PRENSA
PLAZA DEL ECUADOR Nº 2, 1ºB
28016 MADRID

SUPER NINTENDO



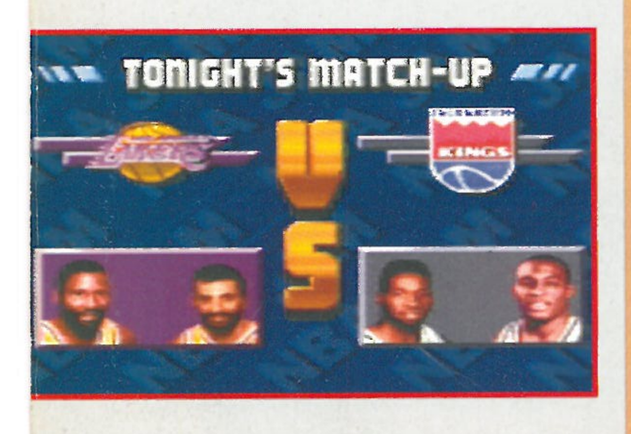
NBA JAM



Pasarela: NBA JAM
Consola: SUPER NINTENDO
Compañía: ACCLAIM
Distribuidor: BUENA VISTA HOME VIDEO
N. Jugadores: 1 a 4

EL ESPECTAC
BALONC

Por fin ha llegado a España este novedoso juego de baloncesto, en el que se han dejado un poco de lado las reglas de este deporte, para centrarse más en lo que en realidad importa... El ESPECTACULO.



Seguro que más de uno os habréis quedado boquiabiertos tras ver un mate o un gancho, o cualquier otra acrobacia que hayan hecho con el balón esos maestros de la NBA. Pués bien, ahora ha llegado el momento de realizarlas nosotros mismos, y es bien fácil, ya que con un juego como NBA JAM, podremos realizar las más increíbles





LOS EQUIPOS

Todos los equipos están perfectamente actualizados, en relación a los jugadores de la última temporada. Si bien uno puede deprimirse al no encontrar a sus más queridas y viejas glorias, también puede adaptarse a los nuevos jugadores y disfrutar con ellos tanto como lo hizo con sus ídolos.



ULO HECHO ESTO

jugadas, y desde la primera partida.
El sistema de juego es realmente sencillo. Sólo necesitas un botón de pase, otro de tiro a canasta y un último botón, para que el jugador que controlas tú, corra al doble de velocidad.
A la hora de entrar a canasta, prueba a realizar alguna combinación entre mando y botón de tiro, y comprobarás lo que tu jugador es capaz de hacer.

Los equipos están compuestos por dos jugadores, que por regla general van a ser las estrellas de cada uno de ellos.
En la pantalla de elección de equipo, aparecerán todos las conjuntos de los estados orientales y occidentales, y debajo una imagen digitalizada de los miembros del equipo escogido, junto con todas sus características, como rapidez, entradas a canasta, defensa, tiros triples, mates, con una barra roja al lado que indica lo



buenos que son en esa disciplina. Cuanta mayor sea la barra, mejores serán.
El programa, además te da la opción de grabar tus iniciales en memoria, para que si éxitos en la cancha son enormes, puedas grabar la situación con tu nombre y así, más tarde, seguir la partida donde la dejaste.

DONDE ACABAN LAS REGLAS COMIENZA LA DIVERSION

Y es verdad, porque reglas, lo que se dice reglas, no existen. Ni siquiera el tiro libre, que ya era norma indiscutible en todos los juegos de este tipo.
Verás como tus jugadores empujan a los otros, les quitan el balón de las manos, y todo esto sin que sufran una amonestación de nadie.
Por todo lo que estoy diciendo, seguro que a todos aquellos que van buscando un simulador deportivo, lo más cercano a la realidad posible, no encontrarán sus requisitos en este juego, pero si por el contrario, lo que busca el comprador es diversión y espectacularidad, aquí está este formidable NBA JAM, que te dejará asombrado.

● ● ● CARLOS F. MATEOS

LOS MATES



Los programadores se han esmerado ciertamente en esta parte del juego, ya que además de estar un tanto exagerados en su realización, pues los jugadores más que saltar, vuelan, son de una gama enormemente extensa y variada. Según la potencia del mate pueden incluso llegar a romper el tablero, o quemar los hilos de la canasta, o..., ¿ quién demonios sabe que más pueden llegar a hacer?

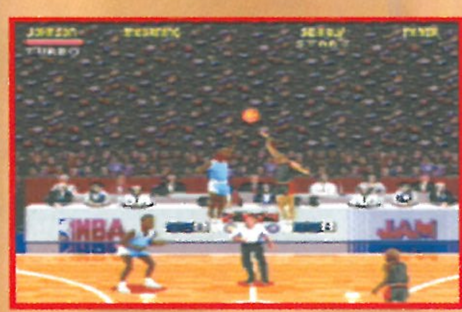














Videojuegos
Hobby Games
Tienda en Barcelona:
C/ Melcior de Palau nº 161
08014 (Sants)

VENTA POR CORREO A TODA ESPAÑA.
TELÉFONOS: (93) 491 06 08
(93) 405 25 35
¡HAZ TU PEDIDO POR TELEFONO!
Y TAMBIEN VENTA AL POR MAYOR.


Tenemos todos los juegos nacionales y de importación y todos los títulos de Manga Video.
Somos especialistas en Juegos de Rol para tu consola!!!
Llamanos e infórmate del Super "Club de Cambio", la compra-venta de juegos y las ventajas de ser socio de Hobby Games. No te lo pierdas.
Lunes a Viernes de 10,30 a 20 H / Sábados de 10,30 a 14 H

SUPERNINTENDO

Aladdin	12.900
Alien	10.900
Art of Fighting	14.900
Asterix	9.900
Bubsy	9.900
Cliffhanger	10.900
Cool Spot	10.900
Daniel, el T	11.900
Dead Dance	9.900
Dracula	9.490
Drangon Ball Z 3	21.900
Imperio contra	cons
Fatal fury2	18.900
First Samuray	9.900
Flashback	10.900
El puño de la estrella del norte	17.900
Jurassic Park	12.900
Kendo Rage	11.900
Last Action Hero	10.900
Mortal Kombat	12.900
N.B.A. jam	13.900
N.B.A Showdown	13.900
Pantera Rosa	12.900
Power Athlete	10.900
Sensible Soccer	10.900
S. Fighter II Tur	12.900
Striker	10.900
Bomberman	7.990
Top Gear 2	12.990
Tortugas fighter	13.990
Wing Commander 2	10.900
Winter Olympics	12.990
Young Merlin	Cons
Ranma 1/2	12.900
Nigel Mansell	12.900
GP 1	9.990
Zombies	11.990
Lawnmover man	11.990
NHL Hockey 94	13.900
J. Madden NFL 94	13.900
Lamborghini	12.900
Terminator 2	13.900
Megaman X	15.900
Mazinger Z	16.900
Fifa Soccer	Cons

SUPERNINTENDO ROL GAMES

Secret of mana	15.900
Lufia & F	14.900
The 7 th Saga	15.900
Might & Magic II	14.900
Zelda	7.490
Shadowrun	12.900
Paladins Quest	15.900
Obitus	Cons
Final Fantasy III	Cons
Dungeon Master	Cons
Romance 3 K III	15.900
Gengis Khan II	15.900
Mystical Ninja	9.900
Mystical Ninja 2	Cons

MEGADRIVE

Fifa Soccer	9.900
Aladdin	9.900
Cliffhanger	7.990
Deadly Moves	8.990
Double Dragon	8.990
Dracula	7.990
Dr. Robotnick	8.490
Eternal Champions	12.900
F-117	9.900
Hook	7.990
N.B.A. Jam	9.900
Pele Soccer	8.490
Pantera Rosa	10.900
Promoves Soccer	9.900
Pirates	10.900
Bella y Bestia	10.900
Bella y Bestia Rol	10.900
Gengis Khan II	10.900
Lethal Enforcers	11.990
Sensible Soccer	7.990
Sonic 3	Cons
S. Fighter II	11.900
Tortugas Fighter	10.490
Winter Olympics	9.900
Tecmo N.B.A.	10.900
Gaumtlet IV	8.990
Mortal K. (Gore)	12.900
James Pond	8.990
Sonic Spinball	8.990
Robocop-Termi	9.990

GAME GEAR

Hook	5.990
Sensible Soc.	5.990
Libro Selva	5.490
Sonic Chaos	5.990
Jurassic	5.990
Mortal Kom	6.990
Star Wars	5.990
Ecco Dolphin	5.990

GAME BOY

Tetris 2	5.990
Tiny Toon 2	5.990
Mortal Kom	5.990
Jurassic	6.990
Zelda 3	5.990
F.F. III	6.990
Joe & Mac	5.490
Tortugas 3	5.990
Winter Olym	5.990

MANGA VIDEO

Urotsukidoji 2	2.995
Dominion T. P. 2	2.995
Dragon Ball Z 6	1.995
Dragon Ball Z 7	1.995
Dragon Ball Z 8	1.995
Dragon Ball Z 9	1.995
Ultimate Teacher	1.995
Judge	1.995

MEGA C.D.

Batman Returns	8.990
Chuck Rock 2	8.990
Ecco The Dolphin	9.990
Final Fight	8.990
Hook	9.990
Jurassic Park	9.990
Lethal Enforcers	10.990
Night Shark	12.900
Sewer Shark	9.990
Sylpheed	9.990
Sherlock Holmes	7.990
Sonic C.D.	8.990
Spiderman	9.990
Time Ga	8.990
Wolf Child	8.990
Monkey Island	Cons

OFERTÓN DEL MES:
MEGADRIVE + PAD + SONIC:16.990 Pts.

- Consulta lista de juegos "Ocasion" desde 3.900 Pts.
- Gastos de Envio:
  1º Correo Urgente: 450 Pts.
  2º Correo Normal: 300 Pts.
  3º Agencia (24h): 800 Pts.
- No te olvides de llamar para que te informemos de las ventajas del "Club Hobby Games", o envianos el cupón de pedido para hacerte socio.
- También dispones de una amplia gama de accesorios, joysticks, películas de Disney (Bambi, Aladdin, etc) para ti!!






PVP 2.995 · PVP 2.995 · PVP 2.995 · PVP 2.995
PVP 1.995 · PVP1.995 · PVP 2.495 · PVP 1.995

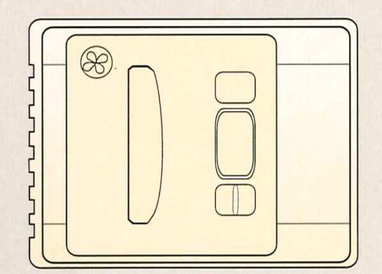
*Precios válidos salvo error tipográfico y hasta el fin de existencias.

SUPER CLUB DE CAMBIO
Tenemos un club nacional para intercambio de juegos. Tu solo debes enviarnos el/los juegos que quieras cambiar con caja e instrucciones a:
Hobby Games
C/ Melcior de Palau nº 161
08014 Barcelona
Y poner el juego que quieres.
Lo recibirás en tu casa por sólo:
S. NES Y MEGADRIVE: 950 PTS
PORTÁTILES: 500 PTS
TAMBIÉN COMPRAMOS JUEGOS, LLAMA E INFÓRMATE DE LAS CONDICIONES!!

NOMBRE ______________________
DIRECCIÓN ______________________
POBLACIÓN __________ PROVINCIA __________
COD. POSTAL __________ TEL: __________
EDAD __________ CONSOLA __________

JUEGOS	P.V.P
SUMA:	
GASTOS DE ENVIO:	
TOTAL:	

SUPER NINTENDO



DRAGON

EL DIA





Pasarela: DRAGON BALL Z 2
Consola: SUPER NINTENDO
Compañía: BANDAI
Distribuidor: BANDAI
N. Jugadores: 1 a 8 (en el modo torneo)

Por fin vais a poder disfrutar de esta tercera, y por ahora última entrega, de esta famosa saga, que se desarrolla justo donde acaba la parte anterior.



UN EXCITANTE PASADO

Tras la dura batalla contra los androides del doctor Guero, apareció en una máquina del tiempo una extraña criatura, creada con las células de todos y cada uno de los héroes. Como nombre adoptó el de Célula. Su misión era venir a nuestro presente para matar a las pocas personas capaces de obstaculizar su objetivo de destrucción futura. Entre ellas destacaban Son Goku, su hijo Son Gohan, y un poderoso equipo compuesto por Vegeta, Piccolo y Trunks. Célula no contaba con que habían conseguido unirse a uno de los androides, C-16, lo que dificultó seriamente su trabajo. Viendo la situación absorvió a C-18 y C- 17, con

B A L L Z 2

A DESPUES







lo que consiguió su perfección corporal. La lucha comenzó, y en ella participaron todos y cada uno de los aguerridos personajes, hasta que el más pequeño de todos, Son Gohan, consiguió derrotarle, aunque momentaneamente. Célula escapó y en su lugar dejó a siete pequeñas réplicas de él, más pequeñas, pero tan poderosas como el original, y desde esta situación comienza el último y mejorado Dragon Ball Z 2.

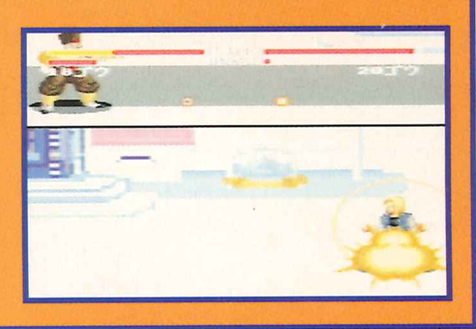
UN PRESENTE DECISIVO

Viendo el inminente peligro, Goku acabó con todas las criaturas concebidas por Célula, pero esto le dejo tan agotado, que no pudo oponer resistencia al ataque de su enemigo y fue derrotado.

DRAGON BALL Z

También de gran calidad, aunque en comparación con esta última parte andaba un poco flojillo en gráficos.
En su haber tenía un maravilloso truco que se activaba haciendo una simple combinación en el mando, que permitía jugar con trece personajes diferentes. Haz dos veces esta combinación: arriba, X, abajo, B, izquierda, L, derecha, R.





Una vez hubo acabado con su principal enemigo, Celula fue batiendo, uno a uno, a todos sus oponentes sin ninguna dificultad.

Sólo quedaba en pie Son Gohan que, a pesar de ser un niño de ocho años, le plantó cara. La fuerza del joven luchador superó con creces a















la de Célula, que viéndose derrotado fue a liberar toda su energía para explotar junto con la Tierra. Sus planes fueron frustrados por la repentina aparición de Goku que consiguió trasladarle a un lugar lejano, con lo que el daño fue mínimo.
Tres años después, la tranquilidad reinaba en el planeta, y todos nuestros amigos gozaban de un merecido descanso.
Mientras todo esto pasaba, en un recóndito paraje del Polo Norte, una nave espacial aterrizó con dos peligrosos pasajeros a bordo.
Dos semidioses, uno femenino y el otro masculino, con ansias de conquistar el planeta habían llegado, y con ellos un nuevo reto para el grupo de héroes.

UN JUEGO EXPLOSIVO

Los señores de Bandai esta vez han dado la campanada con este juego de lucha, que es una perfecta secuela del cartucho anterior.
Unos gráficos que parecen sacados de la pluma de Akira Toriyama, mucho mejor animados y con un mayor abanico de movimientos disponibles. Todos los escenarios en los que se desarrollan las peleas de la serie, tal vez siendo el más curioso el del lago, en el que podemos luchar bajo el agua, estan creados con todo lujo de detalles, y además ahora se interrelacionan con el personaje, es decir, cuando uno de los oponentes consiga propinar un fuerte golpe a su adversario, veréis como atraviesa una montaña, o un















NUEVOS GOLPES

Las dos tácticas de ataque más novedosas que aparecen en este Dragon Ball Z 3, son las llaves y la capacidad de luchar una magia contra otra.

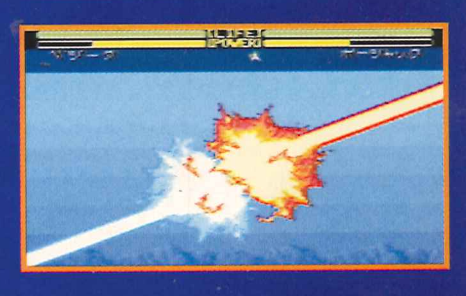












iceberg, dependiendo del lugar donde se desarrolle la pelea.
Los efectos de sonido, tanto los de explosiones y golpes, como las voces de los diferentes personajes, están perfectamente digitalizados, al igual que las bandas sonoras del cartucho, que recrean las de la serie igual de bien.
Todas estas cosas convierten a Dragon Ball Z 2 en una perfecta opción a la hora de comprar un juego.

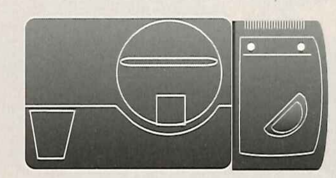


CARLOS F. MATEOS

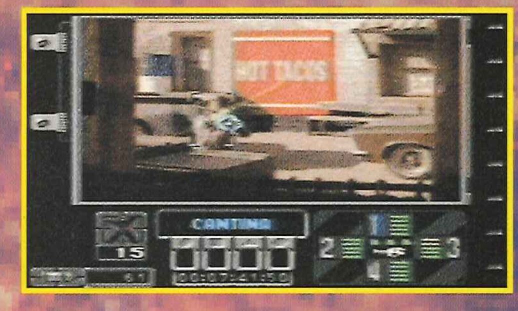




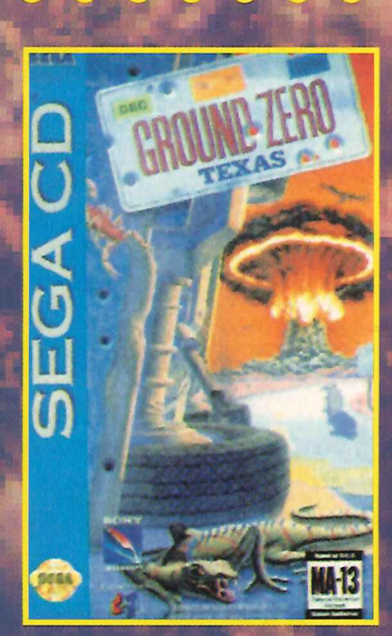
MEGA CD



GROUND







Pasarela:
GROUND ZERO TEXAS
Consola: MEGA CD
Compañía: SONY
Distribuidor:
COLUMBIA
N. Fases: 4
N. Jugadores: 1

REALIDAD

¿Qué os parecería poder participar directamente en el desarrollo de una película al estilo y modo de la serie " V "? Si tienes Mega CD, ahora podrás comprobarlo...



El radar de la N.A.S.A. ha descubierto un extraño objeto acercándose a nuestro planeta, en concreto a una apartada villa del estado de Texas. Científicos e ingenieros se han desplazado hacia ese lugar, junto con un reducido grupo de soldados de asalto, que se infiltrarán en la vida cotidiana de aquel recóndito lugar.
Dentro del único hotel de la villa, El Window, se han instalado unas computadoras, que interconectadas a unas torretas equipadas con una camara auto-focus y un mortífero dispositivo láser,



ZERO TEXAS

LOS PERSONAJES

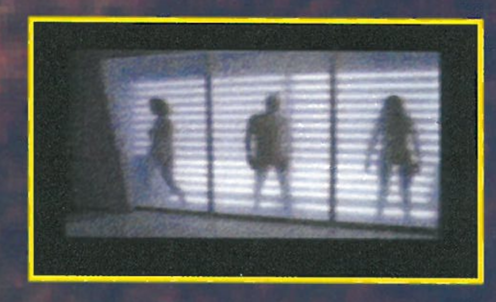
Los principales son el comandante, que dirige toda la misión y te dará las instrucciones necesarias al principio, los agentes de incógnito y el "ranger" de la villa.



HECHA JUEGO







controlan perfectamente las zonas más concurridas del poblado.
Las cuatro torretas que controlas, tienen como blindaje una durísima aleación de titanio, que resistirá numerosos impactos enemigos, lo que no quiere decir -por supuesto- que sean indestructibles, así que cuidado.
La cámara número uno está instalada en la cantina, un lugar enormemente concurrido por toda la gente que vive allí.
La segunda torreta está en un lugar oculto de la calle principal, lugar de paso obligado para todas las personas terrestres y no terrestres.











LOS INVASORES

Debajo de ese traje, especialmente diseñado para respirar en nuestro planeta , se esconde una horrorosa especie extraterrestre con una irrefrenable ansia conquistadora.







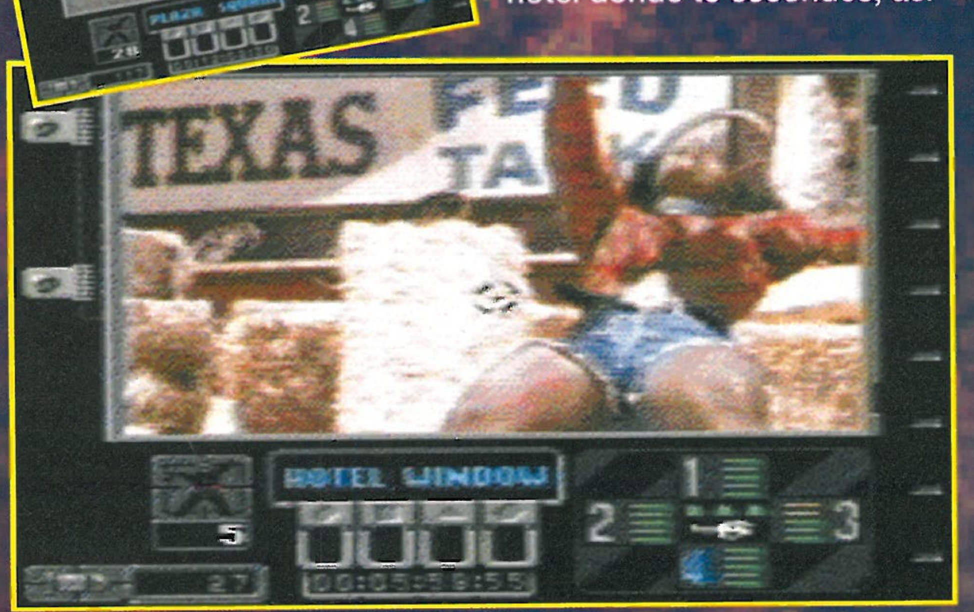






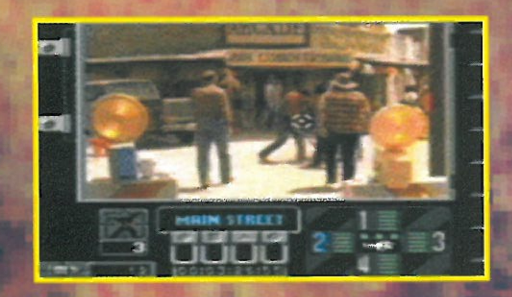


La tercera en la plaza central, donde se anexionan todas las calles de la villa, y por último la cuarta cámara que está justo en la parte exterior del hotel donde te escondes, así que será la que mejor tengas que cuidar de las cuatro, ya que de esta depende tu vida. Hay un agente en cada sector que tu vigilas, que te dará instrucciones o pistas en todo momento. Una de tus obligaciones primordiales es defenderles si se encuentran en peligro, pues ellos lo harán también cuando tu lo estés.



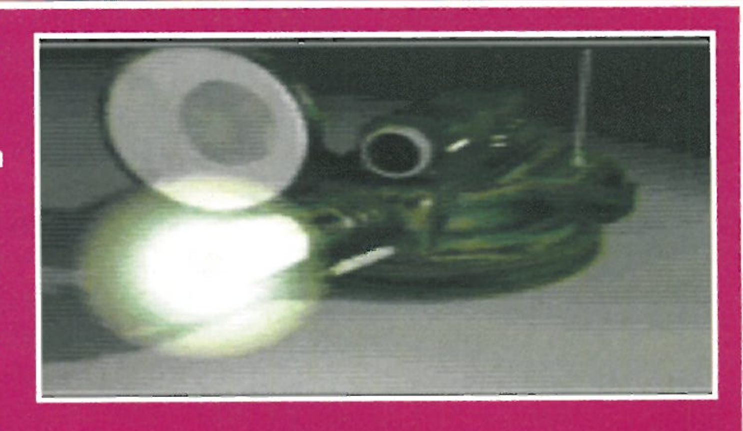
ACABA CON LA ESCORIA ALIENIGENA

A lo largo de la misión descubrirás que algunas personas, armadas con unas extrañas pistolas, te atacarán tanto a ti, como a los agentes infiltrados. Más tarde comprobarás que esto es





EL ARMA:



Esta es la torreta armada con la que podrás acabar con todos los alienígenas que puedas.
Todavía no está clasificada su potencia de disparo, pero seguramente es altísima.

debido a que los aliens han implantado en su cerebro un chip que reduce la voluntad por completo.
Tu misión en la primera fase es defender a los residentes y encontrar un código, compuesto por cuatro números, que más tarde te será muy útil.
Ten cuidado de no disparar a las personas sanas, ya que al tercer disparo fallido serás relevado de la misión, y no muy agradablemente.
En la segunda fase tienes que encontrar un arsenal de armas oculto por los alienígenas.
La habitación donde están ocultas, está muy bien cerrada con una puerta que tiene una cerradura numérica.
Introduce la clave que has conseguido antes, y dispondrás de todas las armas.
La tercera fase transcurre ya en plena invasión. Gracias a las armas que antes has encontrado, tendrás que acabar con todos los alienígenas que puedas, lo que resultará tremendamente complicado en algunos momentos.

TAN REAL QUE LO SIENTES EN TUS CARNES

Si algo destaca en este juego son los gráficos, sonido y argumento, con los que se podría hacer una película que de seguro iba a ser éxito de taquilla.
Cada disparo enemigo que recibas lo sentirás como si te lo hubiésen dado a ti.
Si algo se puede echar en falta es que no lo hayan traducido, lo que a veces hace casi imposible el entender lo que nos dicen si no tienes un muy buen nivel de inglés.
Se puede decir que en este momento se acaba de desatar una fiebre llamada Ground Zero Texas.

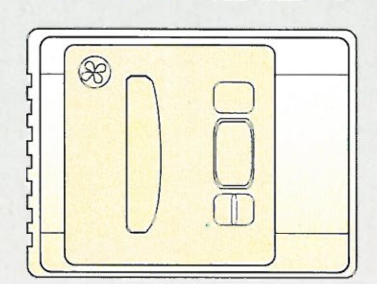
EL CHIP ANONIMO







SUPER NINTENDO



Pasarela:
TOP GEAR 2
Consola:
SUPER NINTENDO
Compañía: KEMCO
Distribuidor: ARCADIA
N. Jugadores: 1 ó 2

TOP GEAR 2

La verdad es que la primera parte de este juego, editada en nuestro país ya hace casi un año, paso más bien sin pena ni gloria, cosa que desde luego no va a ocurrir con esta trepidante, adictiva y vertiginosa segunda parte que ahora llega a nuestra consola.

Es muy probable que «Top Gear» no fuera en su momento otra cosa que un intento de repetir el éxito y la calidad que «Lotus Turbo Esprit» (el juego de coches más popular de la historia del videojuego) logró a su paso por la Mega Drive.
Por desgracia, aquella primera parte no estuvo precisamente a la altura de las circunstancias, y ni sus gráficos, ni su «scroll» ni su jugabilidad, sacaron el máximo partido de las posibilidades de la Super Nintendo.
Conscientes tal vez de ello, Kemco, sus creadores, se han decidido a editar una segunda parte, para la cual si han puesto toda la carne en el asador.

Si quieres saber porqué, pisa el acelerador y continua leyendo estas lineas...

COMO UNA CENTELLA

Nada más empezar este comentario, hemos hecho mención de un juego legendario, «Lotus Turbo Esprit». Dado que parece la mejor referencia a tomar para evaluar la calidad de un juego de carreras, vamos a tratar de comparar entre si este juego con el que ahora nos ocupa, «Top Gear 2».
En lo referente al desarrollo y a la concepción técnica, y pasando un tanto por alto la rápidez y suavidad del «scroll» (que podría diferir más bien por las diferentes

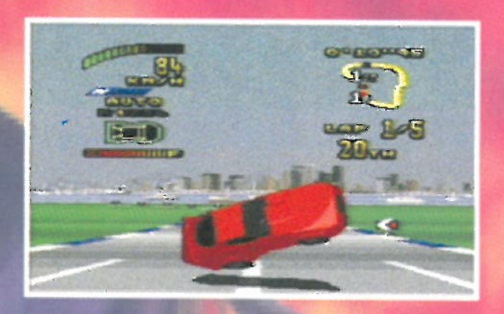




TOPGEAR 2



DIAS DE TRUENO







cualidades de las 16 bits de Sega y Nintendo que por la propia programación), lo que nos encontramos son dos juegos parecidos como dos gotas de agua. Los únicos factores novedosos que a priori se nos ocurre que podemos encontrar al competir en «Top Gear 2» son el hecho de que podemos utilizar «Nitros» para incrementar nuestra velocidad durante algunos instantes, y sobre todo una circunstancia un tanto inesperada: si por un exceso de velocidad nos salimos de la carretera, podremos ver como nuestro flamante deportivo realiza un espectacular trompo, o aun peor, da varias vueltas de campana con la consabida perdida de tiempo.

Sin embargo, lo más innovador que nos ofrece «Top Gear 2» respecto a «Lotus Turbo Esprit» es el hecho de que entre carrera y carrera podremos utilizar el dinero ganado para obtener repuestos y mejoras para nuestro coche, como motores más potentes, o nuevas ruedas, cajas de cambio o blindajes (no menos cierto también es que esta posibilidad ya la ofreció el «Exhaust Heat II»).

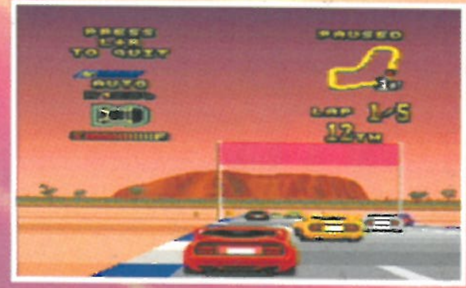




EL VERTIGO EXISTE

Si dicen que una imagen vale más que mil palabras, en el presente caso, lo más válido sería decir que una partida con «Top Gear 2» resulta más explícita que todos los adjetivos que se le puedan dedicar. La variedad de los niveles, que nos enfrentan a dificultades tales como conducir de noche, con niebla, con nieve o con lluvia, y la impagable opción de juego simultaneo para dos personas, que duplica un nivel de adicción ya de por si elevadísimo, convierten a este juego en uno de los mejores jamás publicados dentro de su género. Ya sabes, no te lo pierdas...


MR.LYNCH







MEGA DRIVE

ETERNAL

EL ENFREN
ETERNO

Pasarela: ETERNAL CAMPIONS
Consola: MEGA DRIVE
Compañía: SEGA
Distribuidor: SEGA.
N. Jugadores: 1 ó 2

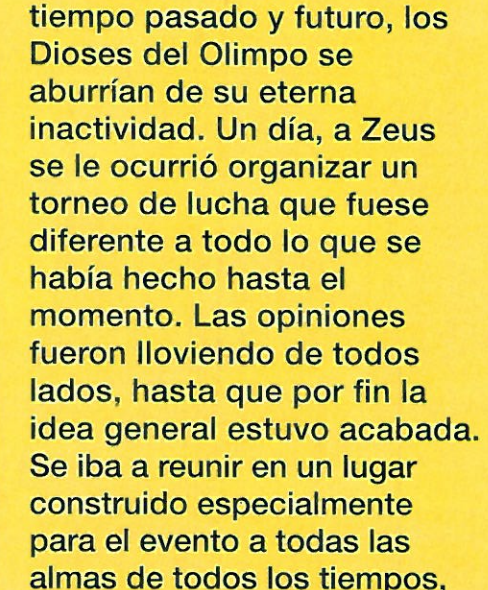
Hablar acerca de este Eternal Champions, no es hablar de un juego más de lucha, sino de TODO UN JUEGO DE LUCHA. Adéntrate en estas páginas y lo descubrirás....











En una época apartada del tiempo pasado y futuro, los Dioses del Olimpo se aburrían de su eterna inactividad. Un día, a Zeus se le ocurrió organizar un torneo de lucha que fuese diferente a todo lo que se había hecho hasta el momento. Las opiniones fueron lloviendo de todos lados, hasta que por fin la idea general estuvo acabada. Se iba a reunir en un lugar construido especialmente para el evento a todas las almas de todos los tiempos,







CHAMPIONS

TAMIENTO







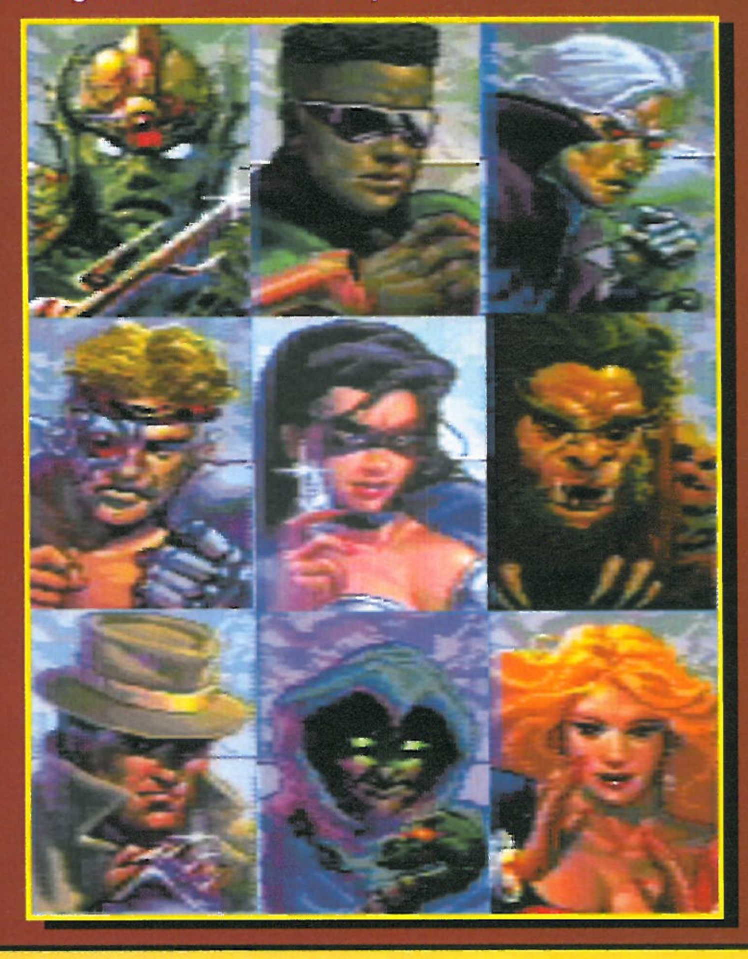
de luchadores que destacasen por crear o perfeccionar un estilo de lucha. La lista era enorme pero, poco a poco, se fue reduciendo hasta un total de nueve. Algunos muy lejanos en la historia, y otros perfectamente equipados con trajes y tecnología futurista.

EL CAMPO DE BATALLA

Los dioses del Olimpo han creado todos y cada uno de los escenarios, uno por luchador, para que se encuentren como en su casa a la hora de enfrentarse con alguno de

LOS CAMPEONES ETERNOS

Reunidos con el fin de decidir en un torneo sin igual cual de ellos será el campeón de toda la eternidad. Cada uno posee sus propios puntos flacos y diferentes técnicas mortales. ¿Te atreves a tomar parte en el desafío?



sus adversarios. En su realización se ha cuidado hasta el más mínimo detalle, con el fin de asemejarlo lo máximo posible a la realidad.

Además han construido una sala de entrenamiento, equipada con los adelantos tecnológicos más novedosos, entre los que destacan la lucha contra un holograma, unas esferas explosivas que deberemos evitar a toda costa, y lo que es más interesante, la posibilidad de luchar con un adversario real, a la vez que evitamos una serie de peligros y trampas que se pueden activar previamente al combate. Entre estos destacan una sierra que se desplaza por el suelo, una bola de plasma que reducirá tu vida en un cincuenta por ciento, un rayo congelante que te paralizará durante unos segundos, y un terremoto artificial que os desequilibrará tanto a tí como a tu oponente.
Como puedes comprobar, los dioses se han preocupado mucho para que todos los luchadores estén en perfecta forma, ¿ o no?.

¡MAGIA VA!

El número de golpes especiales de que dispone cada luchador, son



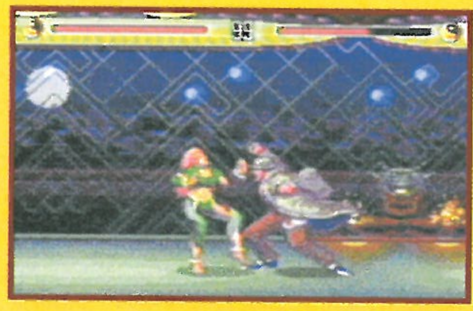


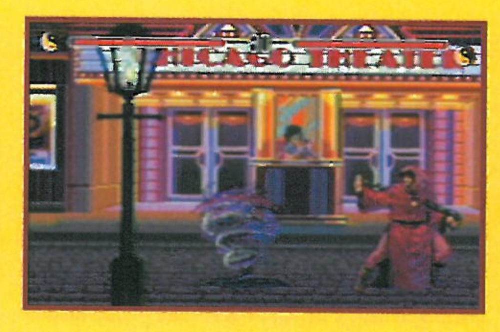
























enormemente más numerosos que los de cualquier otro juego, así que hasta que consigas conocer perfectamente a uno de los personajes vas a tardar mucho tiempo.
Todas esas magias, además de estar perfectamente realizadas, y ser tremendamente espectaculares, van acordes con el tipo de luchador. Mientras que Shadow, la ninja, utiliza sus shuriken para golpear a distancia, Slash, el troglodita, prefiere el uso de su cachiporra.



Boquiabiertos nos quedamos al presenciar la calidad de este cartucho.
Los gráficos son los más grandes y detallados que se han visto hasta ahora en una Mega Drive, lo que no les quita fluidez de movimientos. Sin embargo, la música resulta un tanto pobre en relación a lo demás, pero, sinceramente, se le puede perdonar.



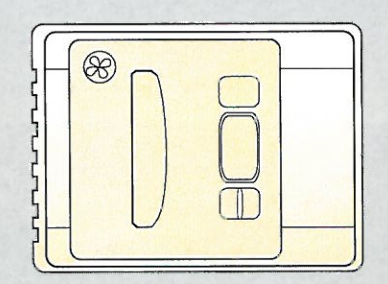








SUPER NINTENDO



Pasarela:
AERO THE ACROBAT
Consola:
SUPER NINTENDO
Compañía: SUNSOFT
Distribuidor: ARCADIA
N. Jugadores: 1

AERO TH



EL MAYOR ESPECTACU

La mayor estrella circense del momento está a punto de realizar la actuación más peligrosa de toda su carrera: enfrentarse a su más temido enemigo, el pérfido Edgar Ektor.



Edgar Ektor es un malvado payaso que fue apartado del mundo del espectáculo debido al éxito arrasador que tuvo la aparición de Aero en la pista, y ahora, junto con la ayuda de Zero, otro profesional de este mundillo, y también temeroso por su despido, van



a acabar con las pretensiones de ese, según ellos, novatucho de tres al cuarto.

LOS ITEMS DE SIEMPRE



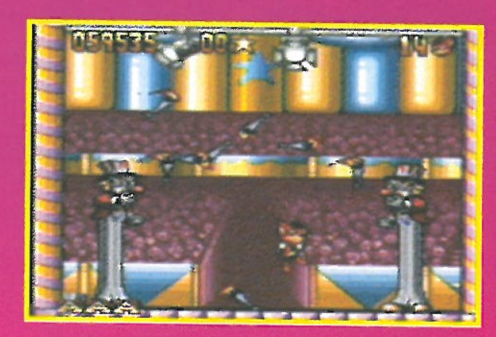


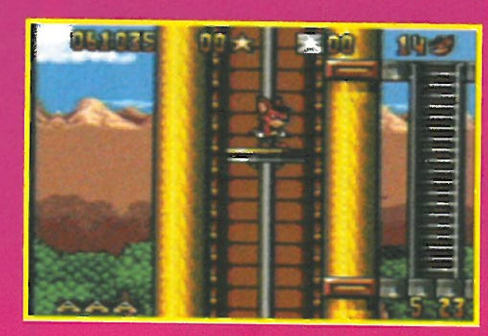
Entre ellos destacan la energía y vidas extras, el tiempo añadido, invulnerabilidad, comida que te dará puntos... es decir, los items de ayuda que siempre va a tener un buen juego de plataformas.

LA FUNCION VA A COMENZAR

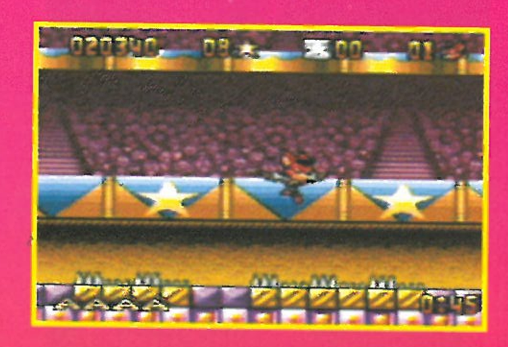
Aero tiene que desplazarse a lo largo de cuatro fases, todas ellas divididas en una serie de actos, con un mapeado enorme, y un colorido desmesurado.

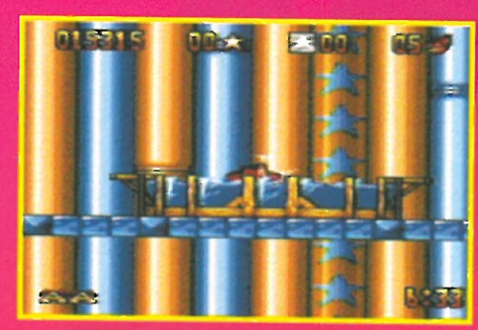
E ACROBAT

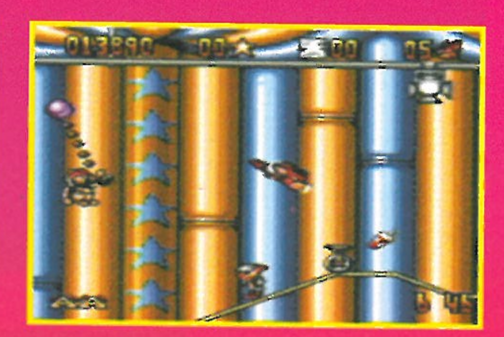












LO DEL MUNDO

La primera fase discurre dentro de la carpa del circo, en la que a lo largo de cinco actos, Aero tendrá que enfrentarse a un numeroso grupo de payasos a los que Edgar Ektor les ha lavado el cerebro. Al final te encontrarás con los hermanos Stilt.

La segunda se desarrolla en el parque de atracciones que está en el exterior del circo. También está dividida en cinco actos. Una vez los traspases todos con éxito, te enfrentarás a un payaso robot, creado por Zero. Atácale en la nariz, ya que es su punto débil.

La siguiente fase tiene como escenario el bosque que está en los alrededores del castillo de Edgar Ektor, y en el que te encontrarás a toda clase de alimañas. En esta fase no existe un enemigo especial, simplemente te encontrarás con el puente levadizo del castillo, que podrás atravesar sin ninguna dificultad.¡ No sabes lo que te espera dentro! Dentro del tétrico palacio, te atacarán

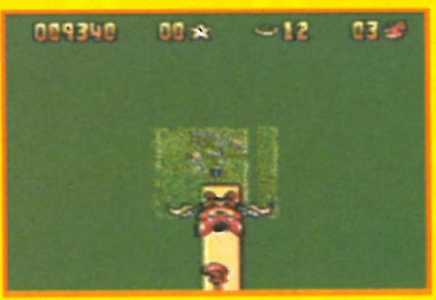






FASES DE BONUS

Divertidas y atractivas a los ojos resultan las fases de bonus. La más notable de todas es la del salto de trampolín, en ella tendremos que ir atravesando unos aros, para al final caer en el centro de una piscina. Esta prueba está realizada en modo 7, con un efecto de rotación limpio, sin ningún fallo gráfico.









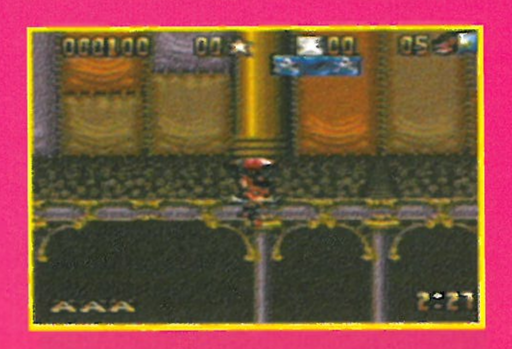


fantasmas, fuegos fatuos, el mago Marvin, y un largo etcétera de alimañas. La verdad es que no es un sitio en el que te puedas imaginar a un payaso viviendo. La cuestión es que al final de este nivel te enfrentarás, por fin, cara a cara con Zero y con Edgar Ektor.



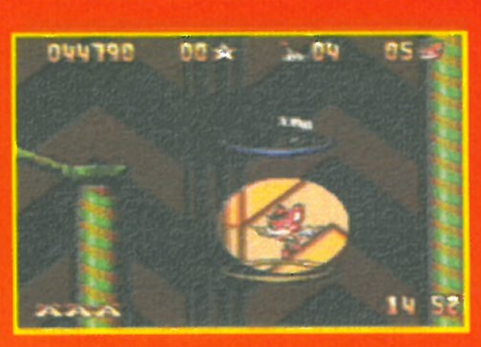
ESTE JUEGO ME SUENA

Aero de Acro-bat es sin duda un muy buen juego, que si bien, nos recuerda un poco a Bubsy The Bobcat, tiene la personalidad suficiente como para que esa similitud pase casi inadvertida. Las enormes diferencias que se pueden apreciar entre una fase y otra son tan atractivas, que en ningún caso se te hace













aburrido jugar. La dificultad, aunque este un tanto disfrazada, es enorme, debido al enorme tamaño de los mapeados, con lo que siempre hay una oportunidad para hacerte perder una de tus escasas vidas.

Los gráficos de todos los personajes están realizados con gran esmero y simpatía, sobre todo los del personaje, que tras la primera partida le cae simpático a cualquiera. El colorido de todos los escenarios, y la música, con tintes tétricos, son lo más sobresaliente de un juego, que ante todo es muy divertido.

EL CHIP ANONIMO



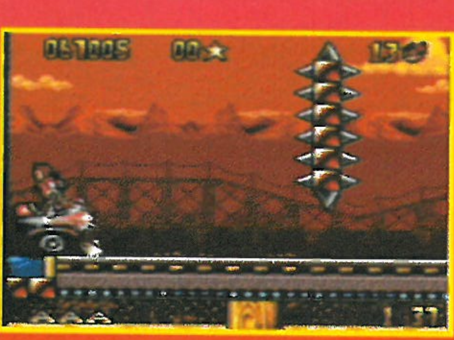
MOVIMIENTOS DEL PERSONAJE



Para poder llegar lejos en la aventura tienes que aprender a controlar todos y cada uno de los diferentes



movimientos que tiene Aero. El picado te servirá como arma de impacto, con la que acabarás con los enemigos, y el planeo te ayudará a estar más tiempo suspendido en el aire.







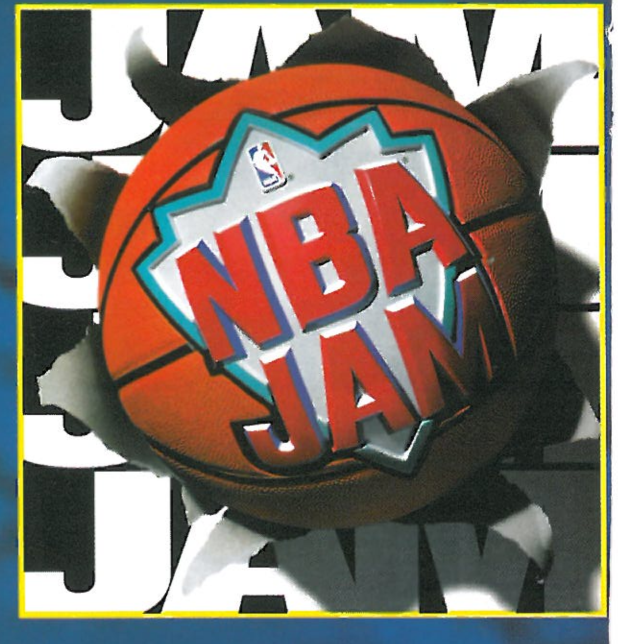
PASARELA

MEGA DRIVE

NBA JAM



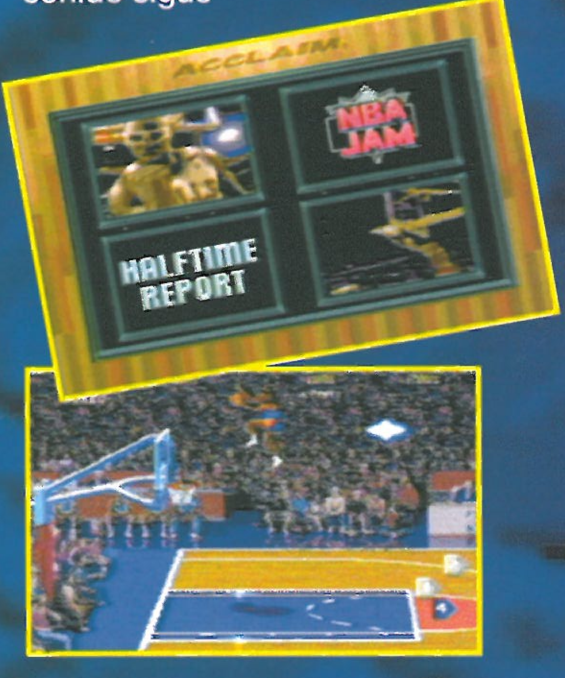


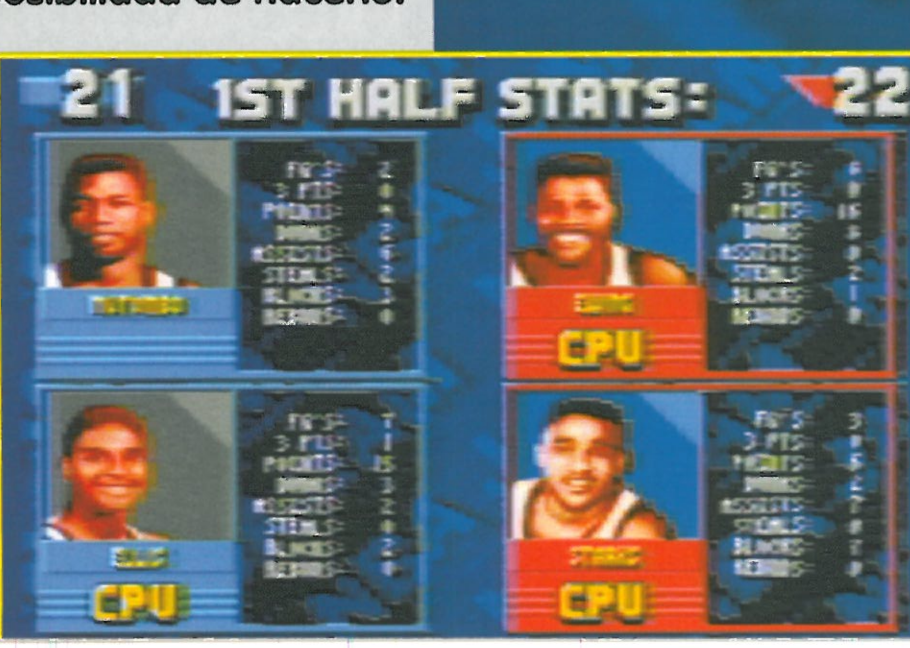


Pasarela:
NBA JAM
Consola: MEGA DRIVE
Compañía: ACCLAIM
Distribuidor: BUENA VISTA HOME VIDEO
N. Jugadores: 1 a 4

Si alguna vez has soñado con manejar a tu antojo a tus jugadores favoritos de la NBA, ahora tienes la posibilidad de hacerlo.

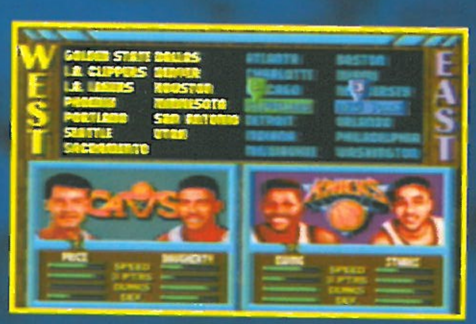
Esta versión para Mega Drive guarda, como era de esperar, muchas similitudes con la de Super Nintendo. Carece de reglas, incluso del fuera de banda, los gráficos son tremendamente exagerados en cuanto a su movimiento, y las opciones son absolutamente las mismas, pero a pesar ello, se diferencian en algo esencial para un video-juego: la jugabilidad.
Es mucho más difícil controlar a los jugadores en todos los aspectos, incluso en el de tirar a canasta. No me estoy refiriendo a los mates, sino al simple hecho de lanzar el balón a canasta.
En favor a esta versión, se puede decir que el colorido y brillo de la pantalla es mucho mayor que en el de la versión para Super Nintendo, y en consecuencia, los gráficos son más claros. Además el sonido sigue

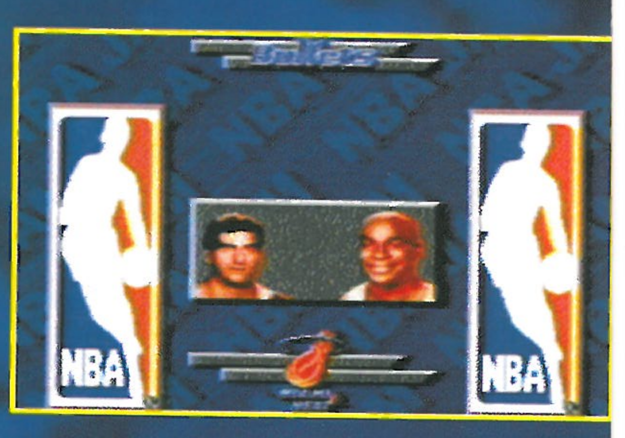




LA NBA EN TU PANTALLA







teniendo mucha calidad, tanto en la música que es super-pegadiza, como en los gritos y frases que dicen todos los jugadores. Los efectos especiales que se suceden durante un partido, como que la pelota eche humo por la velocidad, o que el tablero se rompa por el impacto de una canasta también están presentes en el cartucho de Mega Drive.



La opción más interesante que ofrece este juego es la posibilidad de jugar cuatro personas a un mismo tiempo, si dispones del periférico llamado Four Way Play y cuatro mandos.



Los dos primeros jugadores, manejarán al equipo número uno, uno a cada jugador, al igual que los mandos tres y cuatro que controlarán al otro equipo.

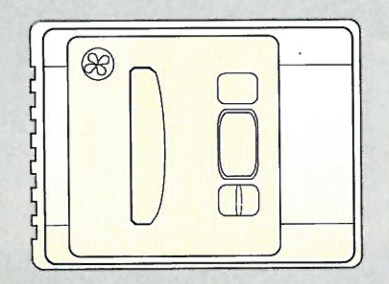


En definitiva. Una versión que aunque en gráficos y sonido no desmerece en absoluto, en otros aspectos se ha quedado un tanto floja.

● ● ● EL CHIP ANONIMO



SUPER NINTENDO



M E C H W

Pasarela: MECH WARRIOR
Consola: SUPER NINTENDO
Compañía: ACTIVISION
Distribuidor: ARCADIA
N. Jugadores: 1



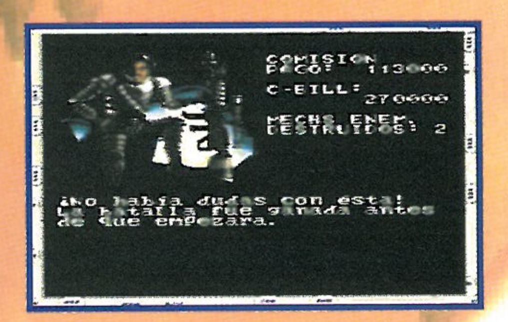
Tras la macabra muerte de su familia a manos de una banda de mercenarios, Herras decidió vengarse, aunque ello le costase la vida. De eso han pasado veinte años, y la hora de la batalla por fin ha llegado...





Corre el año 3027, y la guerra de los Mechs ha estallado. Para conseguir información acerca de la banda que liquidó a sus padres, Herras se infiltró como mercenario a sueldo. A medida que iba realizando trabajos, satisfactoriamente, iba







COLOSOS

ARRIOR



consiguiendo datos sobre la situación de la base mercenaria.

MANOS A LA OBRA

La técnica del juego es bien sencilla, aunque no lo parezca. Tu objetivo principal será el de comprar mejores Mech, para aumentar tu poder y prestigio. Esto lo conseguirás realizando las misiones que se te van ofreciendo, y por las que te darán diferentes sumas de dinero. Los combates se desarrollan en fases tridimensionales, realizadas en modo 7, lo que crea un fantástico efecto de profundidad.

LA TECNOLOGIA MECH

La ingeniería Mech, te ofrece un elevado número de modelos, desde el Nexus A, que aunque es el más pequeño y débil, es sin lugar a dudas el más rápido. Después hay modelos más avanzados, y en consecuencia más caros. La obra maestra, según todos los técnicos de Mech, que llega a costar dos millones y pico, y que está considerada como una máquina imparable, es adquirible por pocas personas, pero el que lo consigue, es respetado por algunos, y temido por todos.

ESTRATEGIA ANTE TODO

Este es uno de los pocos juegos de estrategia que hasta ahora existen en la Super Nintendo, ¡y ya iba siendo hora de que apareciese algo diferente entre tantos arcades! A pesar de no tener un elevado número de opciones, tiene un argumento completamente divertido y ameno, lo cual evita que te canses del juego y abandones el cartucho en un lugar oscuro de la casa.
Lo dicho, un juego que debes tener muy en cuenta, si lo que andas buscando es un buen cartucho de estrategia.

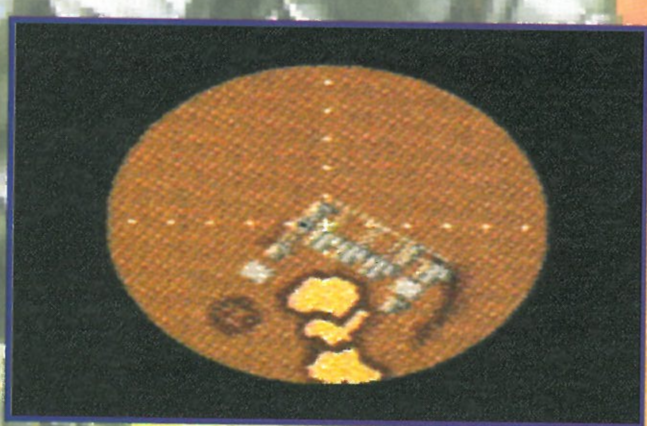


CARLOS F. MATEOS









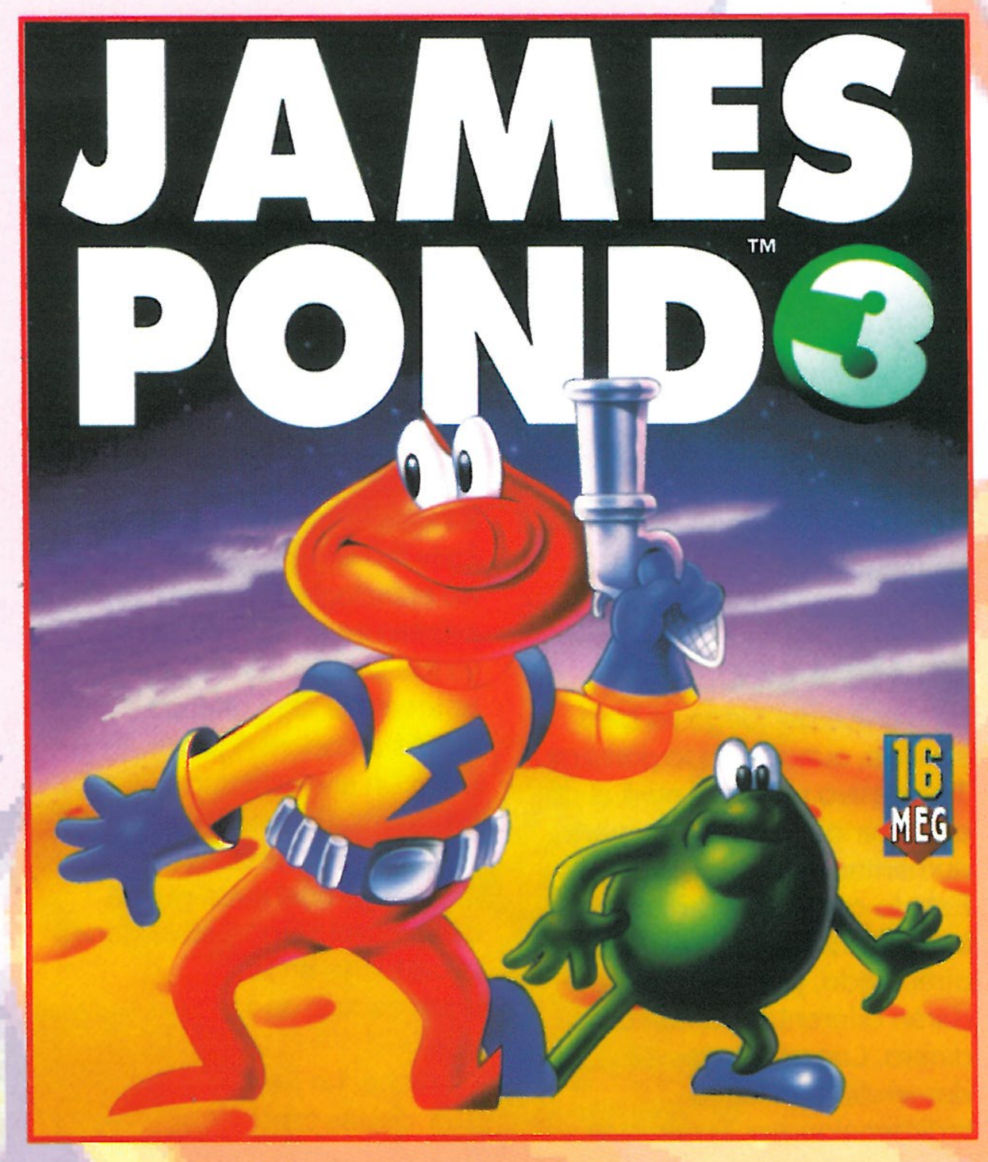


METALICOS



MEGA DRIVE

PASARELA:
JAMES POND 3
CONSOLA: MEGA DRIVE
COMPAÑIA:
ELECTRONIC ARTS
DISTRIBUIDOR: SEGA



Tras su aplastante derrota, de manos de James Pond, hace ya algunos años, el doctor Maybe, se ha instalado en una apartada zona del Desierto de la Muerte, donde de nuevo está urdiendo terribles planes.

A Finnus, un joven cadete de la organización de agentes secretos, le fue asignada la misión F.I.5.H, la cual consistía en acabar con los nuevos planes del doctor Maybe. Para ello fue enviado a la Luna, en un cohete de propulsión a chorro. De esto hace ya un mes, y todos los miembros de la organización están seriamente preocupados.
La única solución es mandar a su más famoso agente secreto para esclarecer la situación.
La misión de James Pond, será encontrar a Finnus, para más tarde, entre los dos, acabar de una vez por todas con Maybe.
Fuentes informadoras han mandado un mensaje en el que dicen que todas las ratas



ITEMS GALACTICOS

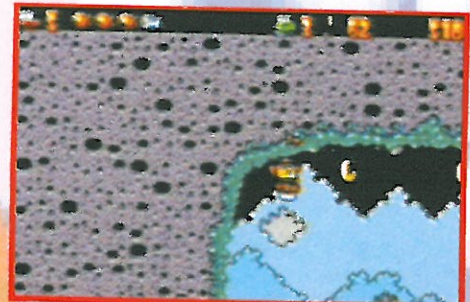
Se pueden clasificar de útiles a la vez de divertidos, sobre todo algunos como la pistola lanza-golosinas, y los muelles para saltar.





JAMES POND 3



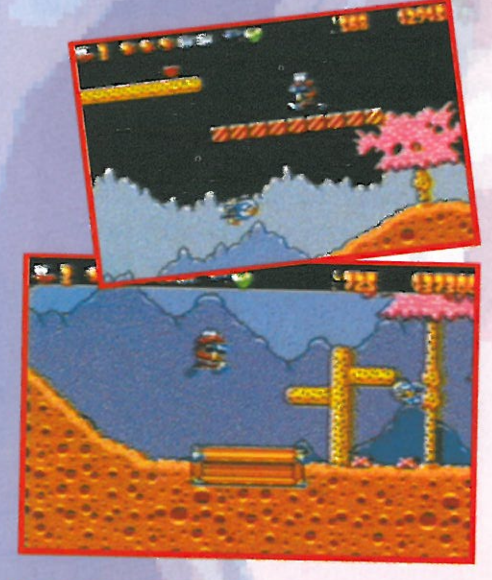




EL DETECTIVE DE LAS ESTRELLAS

de la Tierra se han unido a él, y ha conseguido formar un ejército tremendamente numeroso.

BUSCANDO PISTAS
Nada más llegar a la Luna, James Pond irá recibiendo instrucciones de como empezar la misión. La mejor forma de hacerlo es encontrando la nave estrellada de Finnus, con el fin de encontrar alguna pista acerca de su paradero.
La resolución de una pantalla afectará al desarrollo de la pantalla siguiente, con lo que según los objetos que hayas encontrado, o la salida que hayas escogido, así avanzarás en la aventura.
El número de objetos ocultos y salidas secretas es elevadísimo, lo que incrementa la diversión del juego y, en consecuencia, las horas que pasarás ante









LA CAJA DE DINAMITA

Puedes usarla para romper trozos de pared, techo o suelo, con lo que accederás a zonas repletas de premios.









tu televisor. El juego ha sido programado de forma que no sea otro más de plataformas, sino que además el jugador tenga que descifrar enigmas, como activar una serie de palancas en un orden determinado, tener que encontrar la verdadera salida entre varias falsas, etc...

El cartucho tiene tres finales diferentes, según la forma de completar la aventura, por supuesto, unos más exitosos que otros.

LA MEZCLA PERFECTA

Si eres un incondicional de este tipo de cartuchos, has dado en el clavo, ya que James Pond 3, es el resultado de un excelente juego de plataformas, con la acción de un arcade, y la dosis justa de estrategia por los enigmas que tiene.

James Pond 3 es un juego que, sin duda, te hará pasar muy buenos ratos.

EL CHIP ANONIMO



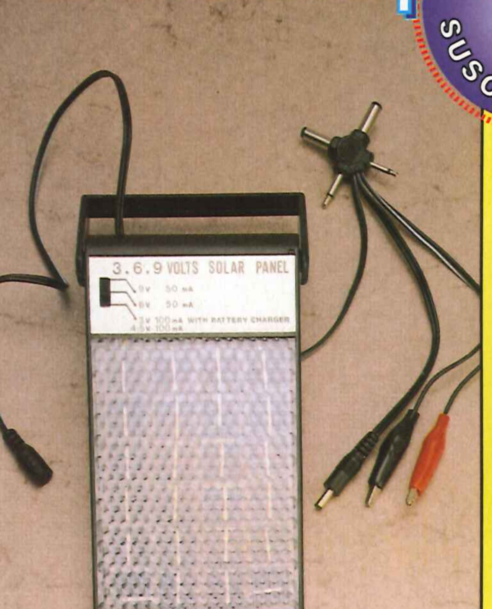


¡El Ofertón de Suscripción!

Mire qué regalos por suscribirse 1 ó 2 años a **Informática Fácil**

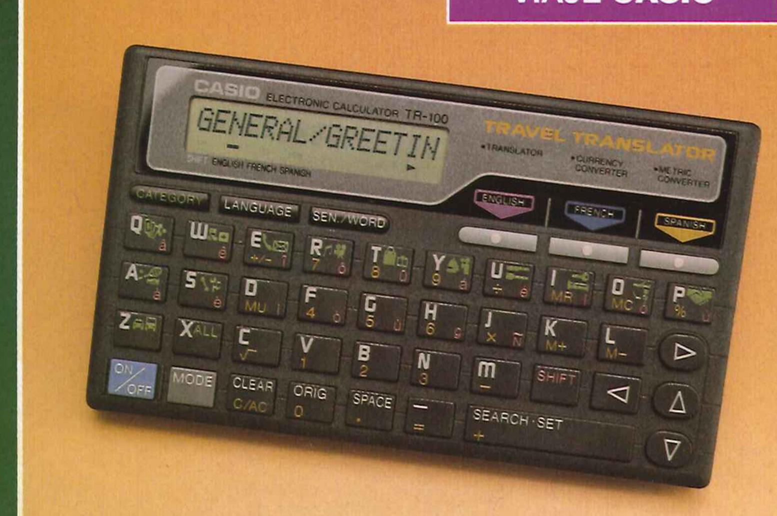
CARGADOR SOLAR DE BATERIAS

OFERTA POR 1 AÑO SUSCRIPTORES



- Apto para baterías de 3-4,5 (100mA), 6 y 9v (50mA).
- Selección de la tensión de carga mediante conmutador
- Gracias a su panel solar fotovoltáico, no precisa conexión de ningún tipo a la red, funcionando exclusivamente con la energía solar.
- Dispone de un receptáculo interno para albergar 2 pilas del tipo AA y de unas pinzas con sus conectores para adaptarlo a cualquier dispositivo que posea baterías recargables.

TRADUCTOR DE VIAJE CASIO



- Traduce del Inglés, Francés y Español mediante un diccionario de más de 2.700 palabras.
- Convierte moneda y medidas
- 900 frases en los 3 idiomas ordenadas según categorías: Viajes, hoteles, aduanas, compras, urgencias, etc.
- Completa calculadora.



Oferta válida unicamente para España

Informática Fácil

Oferta válida hasta el 30-6-94 o hasta agotar existencias

Deseo suscribirme a la revista **Informática Fácil** por el periodo y modalidad de pago que indico.

NOMBRE ________ **1er. APELLIDO** ________

2º APELLIDO ________

DOMICILIO ________ **NUMERO** ______ **PISO** ____

C. POSTAL ________ **CIUDAD** ________

PROVINCIA ________

EDAD ________ **CIF o NIF** ________ **TELEFONO** ________

PRECIO DE ESTA SUSCRIPCION

☐ **POR UN AÑO:** 7.450 Pta. (11 envíos más el CARGADOR SOLAR))

☐ **POR DOS AÑOS:** 14.900 Pta. (22 envíos más el TRADUCTOR)

FORMA DE PAGO

☐ **CONTRA-REEMBOLSO**

☐ **CHEQUE** a nombre de **F&G EDITORES, S.A.** adjunto a este boletín

TARJETA

☐ VISA ☐ 4B ☐ MASTER CARD

☐ CAJA MADRID ☐ TARJETA 6000

Nº ________/________/________/________

Caduca ________199______ MES Y AÑO

FIRMA
(imprescindible en pago con tarjeta)

Envíe este cupón a: F&G EDITORES, SA. Pza. República Ecuador, 2. 28016 MADRID



CONSOLAS
STAR WARS
THE EMPIRE STRIKES BACK
TM
VC
ndustries Europe Ltd
rcadiA
software, s.a.
WINTERS '92



OK SUPER CONSOLAS
STAR
THE
EMPIR
STRIKES BAC
WAR
WINTERS '92
JVC
JVC Musical Industries Europe Ltd
ArcadiA
software, s.a.

Pasarela:
DR. ROBOTNIK'S MEAN BEAN MACHINE
Consola: MEGA DRIVE
Compañía: SEGA
Distribuidor: SEGA
N. Jugadores: 1 ó 2

DR. ROBOTNIK'S

Desde que un buen día hiciese su aparición en el mercado un mítico juego llamado «Tetris», muchos han sido los cartuchos que han tratado de imitar su éxito y estilo. Por fortuna, algunos han conseguido resultados tan estupendos como el que nos ocupa en esta ocasión.



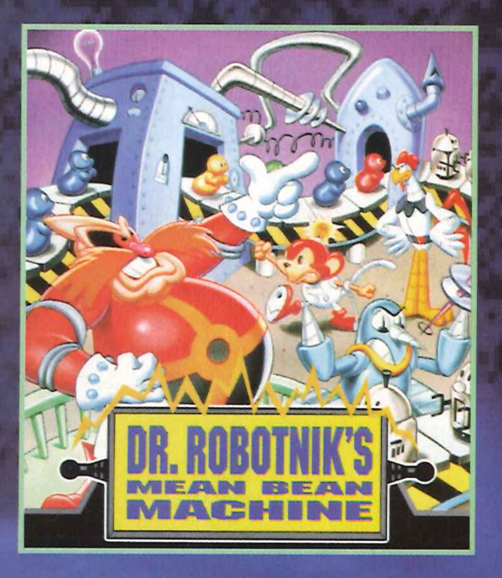
Si volvemos la vista atrás, podremos recordar que por la Mega Drive han desfilado títulos como «Klax», «Block Out» y «Columns» que ya en su momento se apuntaron a la moda «Tetris», un juego que no sólo cosechó un éxito sin precedentes, sino que además se convirtió en estandarte y fundador de un género apasionante: el de los juegos tipo «puzzle» o rompecabezas. Todos estos juegos se caracterizan por exigir al jugador dosis parejas de habilidad, rápidez y sagacidad, por poseer un desarrollo sencillo pero sumamente atractivo, y sobre todo por generar una insuperable capacidad de adicción.



LA VUELTA DE ROBOTNIK

Aunque en está ocasión no venga acompañado de sus habituales acompañantes -que no amigos- Sonic y Tails, el chiflado científico vuelve a convertirse en protagonista de un nuevo cartucho para nuestra Mega Drive, en el que una vez más le va a tocar ejercer su papel favorito, el de malo de la historia. En esta ocasión a Robotnik no se le ha ocurrido otra idea que fabricar una curiosa máquina -la que da nombre al juego- cuya





única y perversa utilidad es transformar a los habitantes de Beanville (algo así como Villa Alubia) en peligrosos robots, que el Doctor planea utilizar para conquistar el mundo. Llegados a este punto no hace falta decir que todo este argumento no es sino un mero pretexto para invitarnos a participar en un juego que en el fondo no es más que una variación más compleja del estilo de juego introducido por «Columns».
De hecho si en aquel se nos invitaba a alinear en horizontal o en vertical fichas de igual tamaño y color para eliminarlas (lo que de hecho era una variante del «Tetris») en esta ocasión se nos propone algo así como formar moléculas de al menos cuatro



S MEAN BEAN MACHINE

LA ADICCION HECHA JUEGO

fichas o más -supuestamente alubias habitantes de Beanville- del mismo color, que pueden estar interconectadas formando figuras de variada disposición (valen lineas horizontales, verticales o diagonales, cuadros, en forma de L y en general cualquier combinación con tal de que se toquen entre si).

APASIONANTES DUELOS

Hasta aquí, «Dr. Robotnik's Mean Bean Machine» podría haberse quedado en una divertida e intrascendente secuela del «Tetris» y más directamente de «Columns», pero lo mejor es que tanto en el modo de dos jugadores como en el modo de partida contra la computadora, ambos contrincantes juegan a hacerse la vida imposible entre si, ya que a medida que uno consigue hacer desaparecer filas de alubias -sobre todo si consigue eliminar varias filas a la vez- el jugador logrará que en la pantalla del rival aparezcan alubias grises, con aspecto de roca- que no se pueden combinar con las de colores (se pueden eliminar pero es más complicado). Con este intercambio de obstáculos cada partida se convierte en un duelo apasionante capaz de generar un nivel de adicción que no detectabamos en un cartucho hacia realmente mucho tiempo. Todo lo demás es secundario: obviamente el juego no deslumbrará técnicamente a nadie, pero es que no le hace falta, es tan divertido que sólo con su desarrollo se convierte en un cartucho absolutamente imprescindible.

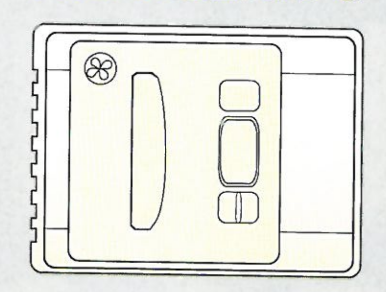
MR.LYNCH



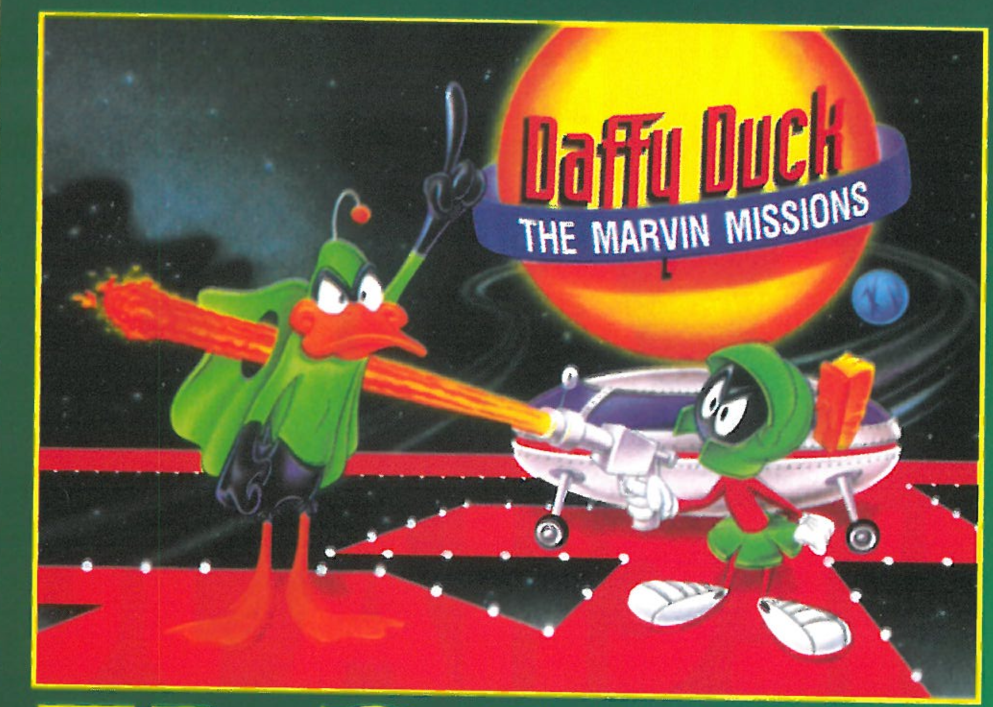






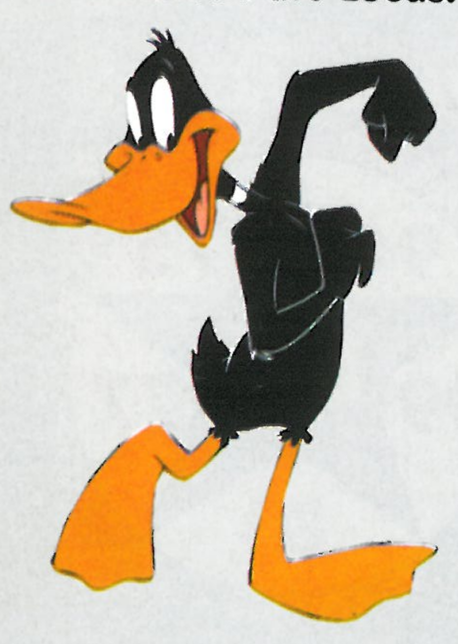


Pasarela:
DUFFY DUCK
Consola:
SUPER NINTENDO
Compañía: SUNSOFT
Distribuidor: ARCADIA
N. Fases: 5
N. Jugadores: 1



EL PATO GA

Otro de los juegos creado con los personajes de las "Looney Tunes", llega a nuestra consola Super Nintendo. En esta ocasión se trata del carismático Pato Lucas.





Este simpático palmípedo encarna en esta ocasión a Duck Dodgers, un famoso héroe espacial, que se enfrenta a la amenaza de Marvin, un diminuto marciano, con la sempiterna obsesión de conquistar o desintegrar la Tierra. Para ello, Marvin ha colocado una serie de cañones nucleares, a los que ha bautizado

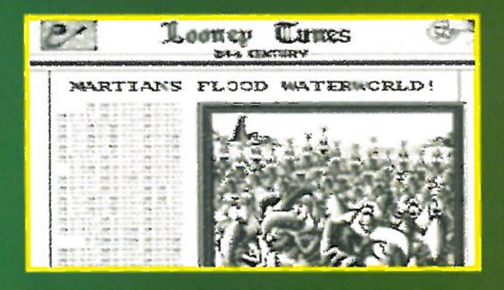


DAFFY DUCK





ALACTICO

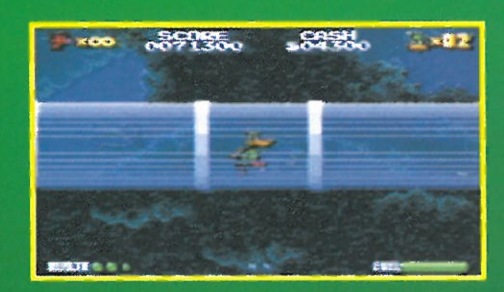


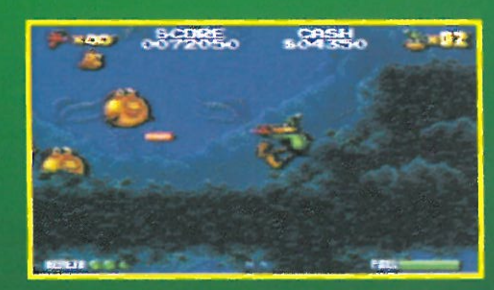
con el nombre de P-38, en la superficie de un asteróide cercano al planeta.

UN VIAJE INTERPLANETARIO

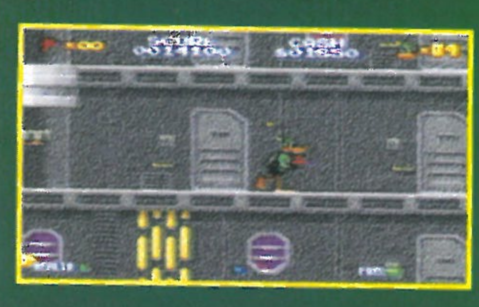
Duck Dodgers deberá atravesar cuatro planetas diferentes antes de llegar a su objetivo. El primero está cubierto por la lava, lo que supone un gran peligro para los delicados piececitos de nuestro amigo pato. Duck Dodgers, o el pato Lucas, como prefieras, tendrá que orientarse en un enorme laberinto de lava solidificada, para enfrentarse al final contra Marvin que está montado en una aeronave equipada con una metralleta y una sierra mecánica.

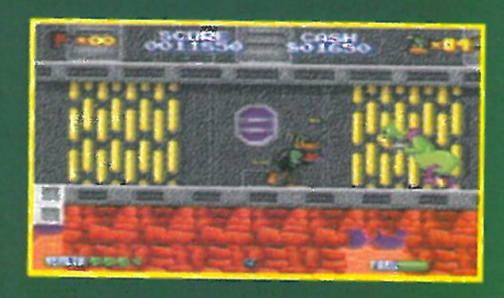


















Marvin ha capturado al Dr. IQ, la persona más inteligente del mundo, con la idea de que perfeccione la construcción de los cañones. Para ello lo ha ocultado en un planeta helado en el que la adherencia al suelo es nula, con lo que las maniobras de movimiento se hacen dificilísimas. Harto de los éxitos de Duck Dodgers, Marvin ha miniaturizado su nave con él dentro. Duck tiene que escapar de un mundo selvático en el que hasta las hormigas son ahora enemigos para él.

La última fase transcurre en el asteroide donde Marvin ha colocado su cañón nuclear P-38. Los minutos están contados, ya que, la mortífera arma está ya acumulando energía para el único disparo necesario. Duck Dodgers tiene que parar el cañón para más tarde poder encargarse personalmente de Marvin el Marciano, y de todos sus esbirros.

El segundo planeta está cubierto por una enorme masa de agua, lo que lo convierte en un lugar idóneo para la creación de esporas marcianas. Duck Dodgers tiene que destruir totalmente la fábrica creadora de esporas para dar por acabada con la invasión alienígena de Marvin.

LAS PATO-ARMAS:

Son cinco las armas que podemos elegir, cada una más eficaz en una fase que en otra, pero todas igual de simpáticas en su efecto.







Elijas la que elijas cumplirá perfectamente su cometido de ayudarte, te lo podemos asegurar.







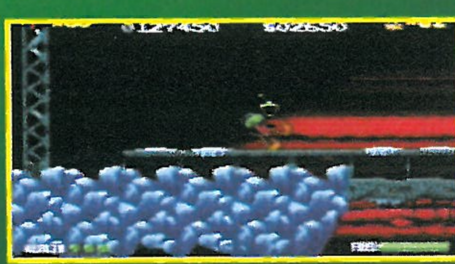












HASTA DUCK DODGERS NECESITA AYUDA

Antes de cada misión, Duck Dodgers puede entrar en la habitación de suministros, en la que podrá comprar con todo el dinero que vaya consiguiendo desde combustible para su Jet Pack, hasta una vida extra con la que hacer un poco más larga la duración de la partida.
Además, están a la venta una serie de armas, cada una con sus características y precios, con las que podremos acabar con los enemigos más fácilmente.
La opción de compra más interesante es el ataque Nutty, con el que el Pato Lucas acabará con todos los enemigos de la pantalla.

DIVERSION Vs. DIFICULTAD

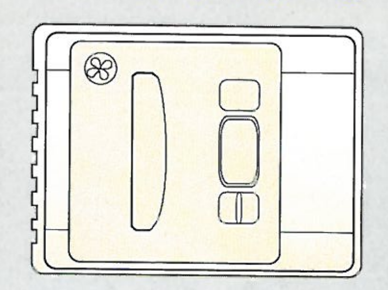
Uno coge este juego por primera vez, y lo primero que se nos viene a la cabeza es, ¡Dios mío, y como me paso esta fase ahora!, cosa tremendamente lógica, porque el mapeado es de una extensión descomunal, aparte de que en el momento que el combustible del Jet Pack se te acaba, tu área de acción disminuye considerablemente, pudiendo dejarte en algunas zonas incluso atrapado.





CARLOS F. MATEOS

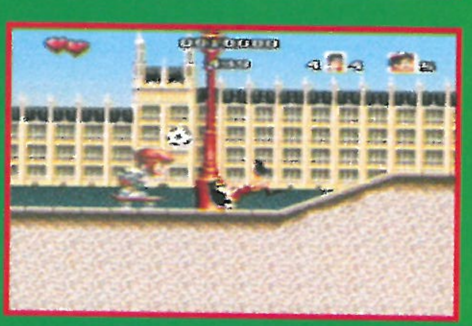




Pasarela:
SOCCER KID
Consola:
SUPER NINTENDO
Compañía: OCEAN
Distribuidor: ARCADIA
N. Jugadores: 1







Buscar el trofeo del mundial por todos los paises del mundo famosos por la calidad de su fútbol no es tarea fácil, y mucho menos si es con la única ayuda de un balón de reglamento.

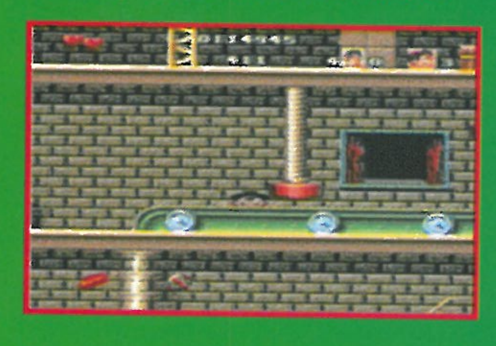




En vísperas del comienzo de un nuevo Mundial de Fútbol, un malvado personaje, a bordo de una extraña aeronave, ha robado el preciado trofeo, y se ha escondido en algún recóndito lugar del mundo. Pero hay una persona que no está en absoluto de acuerdo con esta situación. Un niño, tremendo forofo de este deporte, va a viajar de país en país, buscando pistas acerca del robo, y como única arma de defensa, lleva su espléndido balón reglamentario, que controla como si fuese otra parte de de su cuerpo.

UN DEPORTIVO VIAJE

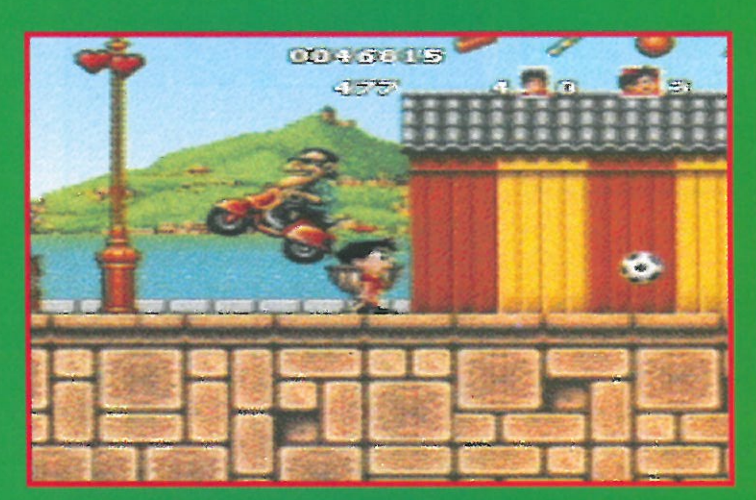
Los paises a visitar son muchos, y los enemigos en cada uno de ellos son tremendamente numerosos y variados.
Cada fase, que transcurre en un lugar diferente, consta a su vez de tres niveles, en los que deberás encontrar una serie







SOCCER KID

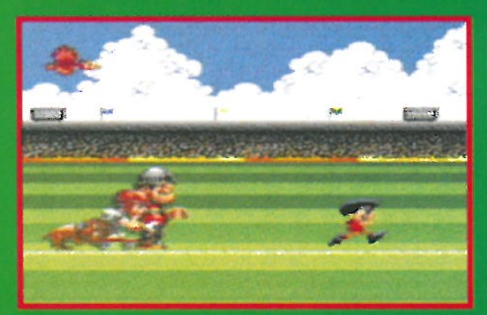


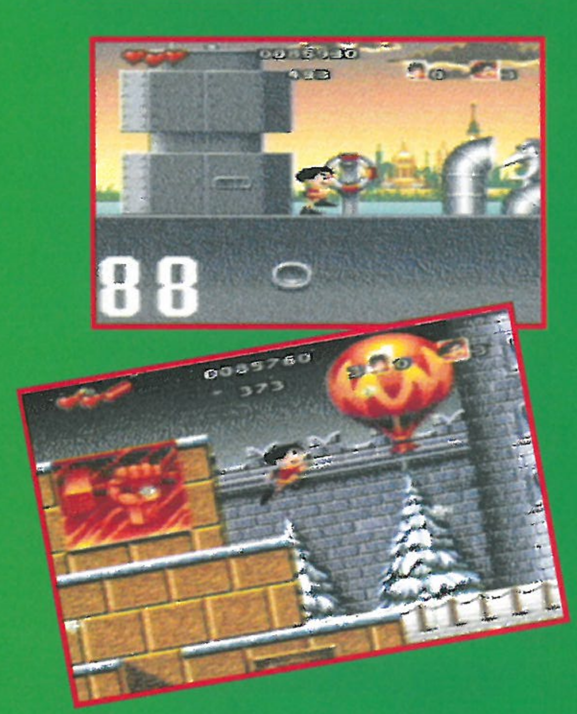


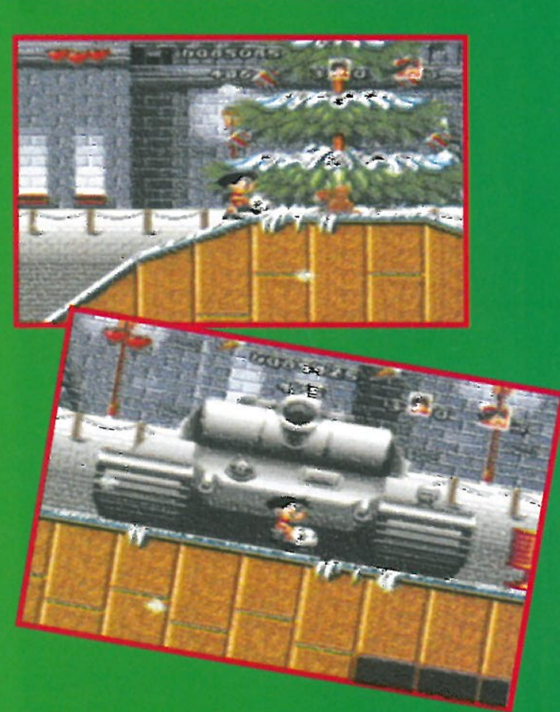


de tarjetas, que te darán pistas acerca del paradero del trofeo.Normalmente están escondidas en cofres que tendrás que romper a base de balonazos. Puede ocurrir que el balón se te pinche en una lanza, o en una zona con clavos, pero dispones de diez balones de repuesto para cada nivel, con lo que puedes hinchar otro, y proseguir tu camino.

Además de esas tarjetas, hay una serie de items, como pueden ser vidas extras, un corazón que aumentará en un punto tu energía, y toda una serie de alimentos y golosinas que aumentarán tu marcador. Al final de cada fase te encontrarás con un personaje, contratado por el ladrón para que frene tus andanzas. Para acabar con ellos, deberás impactarle con el balón un

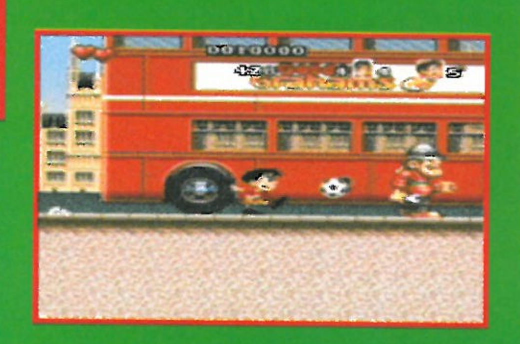






TA, MI PELOTA

mayor número de veces. El personaje protagonista puede golpear el balón de muchas y variadas formas, pero la más poderosa es la chilena, que además de quitar más vida a los enemigos, manda el balón mucho más lejos, lo que puede sernos de gran ayuda en una zona llena de clavos.



ALGUN QUE OTRO PASSWORD:





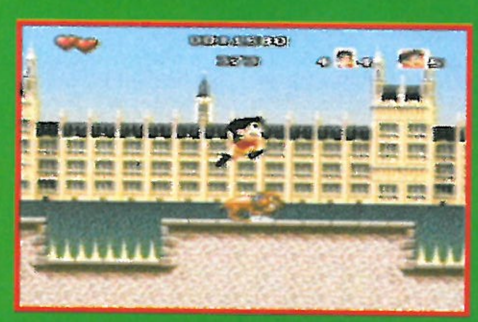


FASE 2: JBLLGPGLPC

FASE 3: JJBLNMGMFB

FASE 4: JNLLTKGMFB



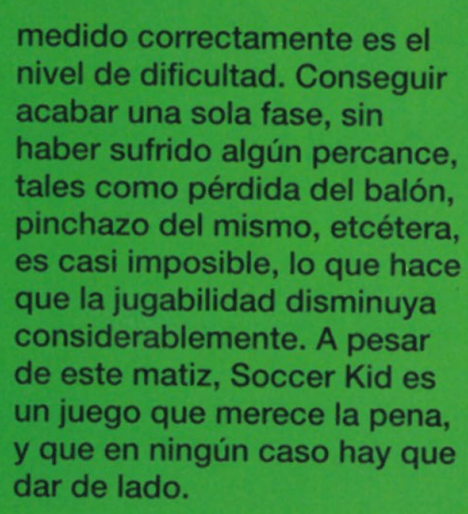




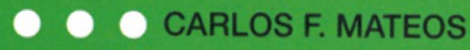


¡ MADRE MIA, QUE DIFICIL!

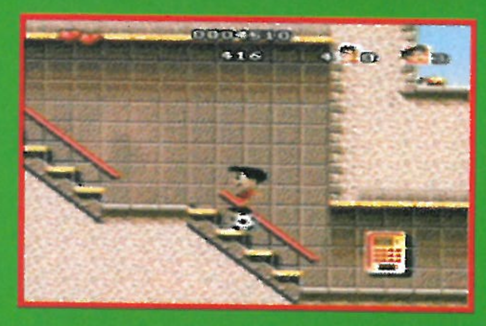
Muy, muy, muy bonito este juego de Ocean. Está hecho con todo lujo de detalles, tanto a nivel gráfico como sonoro. Todos los personajes que aparecen a lo largo de la aventura son la mar de simpáticos, y las músicas de fondo, combinan perfectamente con el nivel que estás atravesando. Pero lo que los señores de Ocean no han



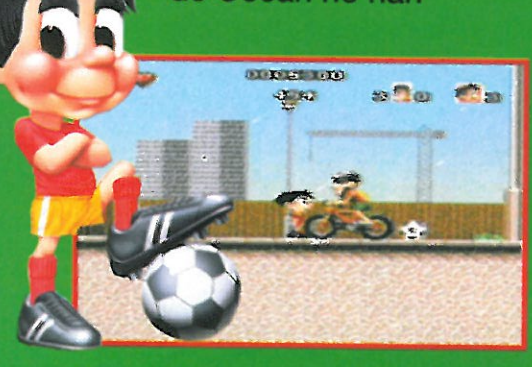
medido correctamente es el nivel de dificultad. Conseguir acabar una sola fase, sin haber sufrido algún percance, tales como pérdida del balón, pinchazo del mismo, etcétera, es casi imposible, lo que hace que la jugabilidad disminuya considerablemente. A pesar de este matiz, Soccer Kid es un juego que merece la pena, y que en ningún caso hay que dar de lado.



● ● ● CARLOS F. MATEOS



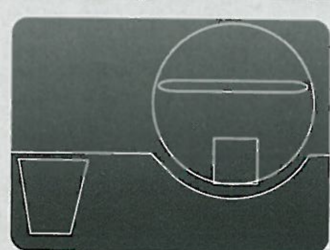







TODOS LOS MESES TE ESPERAMOS EN EL KIOSKO CON:
LA INFORMACION MAS ACTUAL Y VERAZ SOBRE EL MUNDO DEL VIDEOJUEGO.
LA DEMO MAS ENRROLLADA DEL MOMENTO.
UN COLECCIONABLE SOBRE TODO LO QUE DEBES SABER DE "INFORMATICA HARDWARE & SOFTWARE" Y MUCHO MAS...
¡ANIMATE! TIENES UN CITA CON OK PC, LA REVISTA DE LOS VIDEOJUEGOS DE PC
OK PC
revista de videojuegos de PC Año II • Nº 13
Un dispositivo de nueva generación: EL CD-ROM.
MANIAC MANSION2 (THE DAY OF THE TENTACLE)
SE DESATA LA LOCURA
con nuestra TODO SOBRE EL MODEM
LA SEDUCCION HECHA POSTER: COBRA MISSION
PISTAS Y TRUCOS DE: LOST IN L.A. THE SUMMONING
MORTAL
Año II • Nº 10
Año I • Nº 16

MEGA DRIVE



TOEJAM & EARL I

En una de sus correrías por el planeta Tierra, Earl y Toejam, no se percataron de que una serie de terrícolas se habían infiltrado en su nave, y en consecuencia, viajado hasta el planeta natal de los dos extraterrestres, Funkotron. Allí comenzaron a suceder una serie de extraños sucesos, entre los cuales el más grave era que se estaba perdiendo el ritmo funk en Funkotron, y con ello se perdería todo el color del planeta. Toda la gente del planeta estaba convencida de que el problema venía de los terrestres que se instalaron allí, así que, mandaron a los culpables del desastre a deshacer el entuerto.

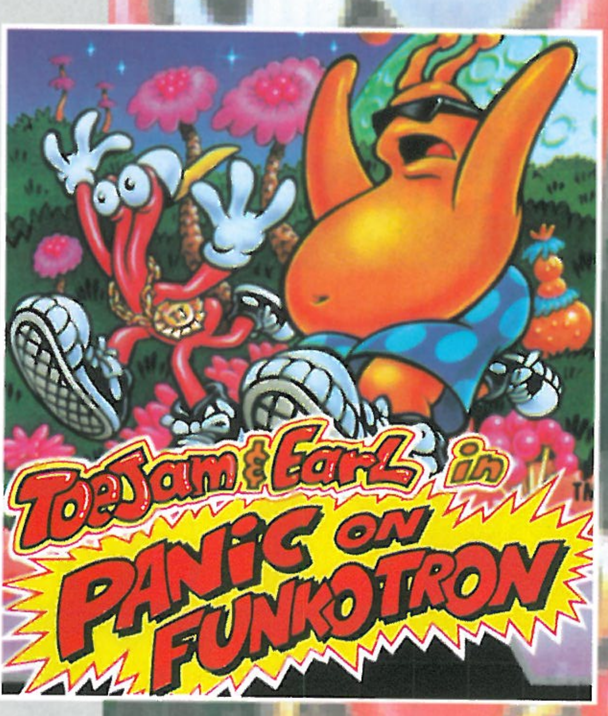
BUSQUEDA A RITMO DE FUNK

Muchos son los terrícolas, y

Pasarela:
TOEJAM & EARL IN PANIC ON FUNKOTRON
Consola: MEGA DRIVE.
Compañía: SEGA
Distribuidor: SEGA
N. Jugadores: 1 ó 2

¡QUE MAR
QUE TIENEN

La situación es un tanto peliaguda. Funkotron ha sido afectado por una plaga de especímenes terrestres, que amenazan con acabar con la vida apacible del planeta. Una vez más Toejam y Earl, serán los encargados de solucionar el problema.







N PANIC ON FUNKOTRON

muchas también las fases por las que tendremos que movernos. Pueden estar escondidos en cualquier lugar, desde un matorral hasta en una alcantarilla. Para cazarlos, puedes utilizar dos métodos. El primero es usando los frascos que tienen Toejam y Earl como armas, para meter a los terrícolas en ellos y así transportarlos a su planeta de vuelta. Algunos terrestres necesitarán más impactos que otros. Por ejemplo, mientras un caniche solo necesitará un golpe certero, un rudo leñador aguantará hasta seis frascazos. La otra forma, es utilizando la aspiradora funky, que absorverá a todos los que se encuentren en la pantalla, pero para ello,























antes deberás encontrar una, y están fantásticamente escondidas.
Como ayuda dispondrás de un radar capaz de localizar tanto objetos escondidos, como terrícolas, lo que lo convierte en el aparato más valioso del juego, pero se gasta, así que tendrás que ir reponiéndolo periódicamente.

UN JUEGO PSICODELICO
Todos y cada uno de los lugares de Funkotron están hechos con unas formas y colores dignas de un cuadro de Picasso. Puertas dobladas, plantas que hablan, piedras con ojos, peces de todos los tamaños y formas, en definitiva, un mundo de ensueño.
El juego te ofrece la posibilidad de dos jugadores simultáneos, lo que acrecienta el nivel de diversión, además en ciertos lugares es necesaria la interacción de los dos personajes, para poder seguir adelante en su misión.
Todos los gráficos han sido realizados con un esmero digno de mención, al igual que los sonidos, que te sorprenderán.
Este cartucho es una verdadera joyita para la Mega Drive.

EL CHIP ANONIMO













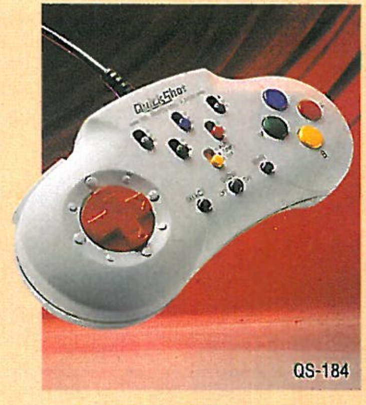








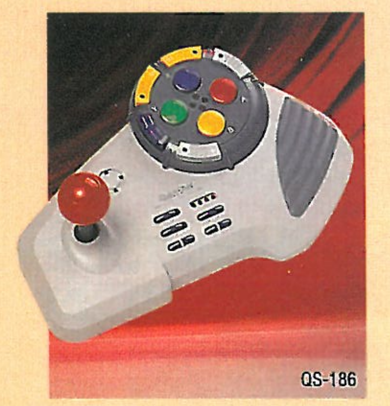
SUPERCON 2
• Pad de control de 8 direcciones
• 6 botones
• Selector de turbo fuego de 2 velocidades
• Función de movimiento lento



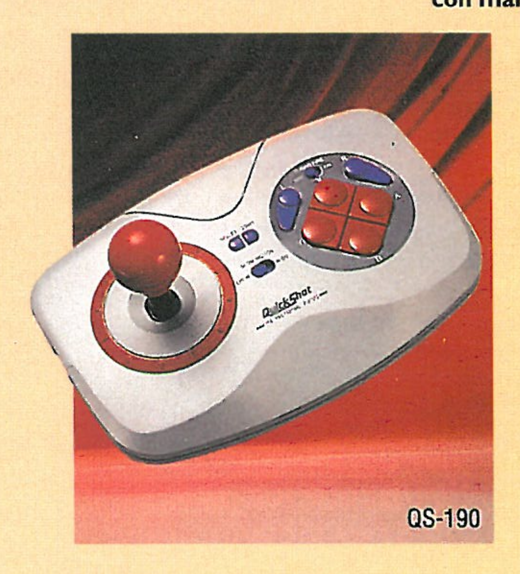
INVADER 2
• Pad de control de 8 direcciones
• Control turbo independiente para cada botón de fuego
• Función de movimiento lento
• Función AUTO FUEGO con manos libres



PYTHON 2B
• Selector de turbo fuego para los botones A, B, X eY
• Función de movimiento lento
• Cable de + de 2'5 metros



CONQUEROR 2
• Joystick programable
• Pad de botones con rotación de 270º
• Control turbo fuego independiente para cada botón
• Función auto fuego con manos libres y movimiento lento
• Microswitches incorporados



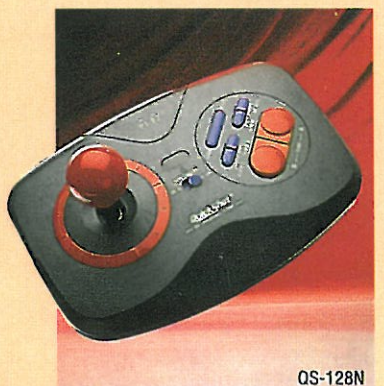
MAVERICK 2B
• Selector de turbo fuego para los botones A, B, X eY
• Función de movimiento lento
• Diseño especial para arcades



DISTRIBUIDOR OFICIAL



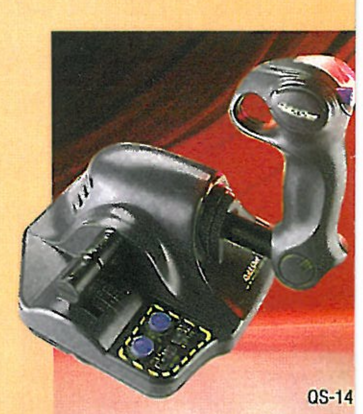




MAVERICK 2
• Diseño especial para arcades
• Función de movimiento lento
• Selector de jugador 1 / jugador 2
• Dos conectores de 7 pin
• Turbo fuego



PYTHON 2
• Diseño ergonómico
• Botones de start y selección separados
• Turbo fuego



INTRUDER 2
• Mando omnidireccional
• 2 turbo fuegos independiente con 2 velocidades
• Microswitches incorporados
• Función de movimiento lent

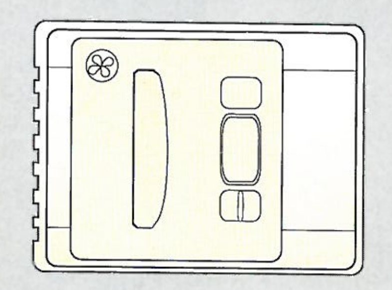
Más de 30.000.000 de Joysticks vendidos en todo el mundo





VELAZQUEZ 10 5º DCHA.
TELEF 576 22 08/576 22 09
FAX 577 90 94
28001 MADRID

SUPER NINTENDO



PASARELA:
CHOPLIFTER III
CONSOLA:
SUPER NINTENDO
COMPAÑIA: OCEAN
DISTRIBUIDOR: ARCADIA
NºJUGADORES: 1

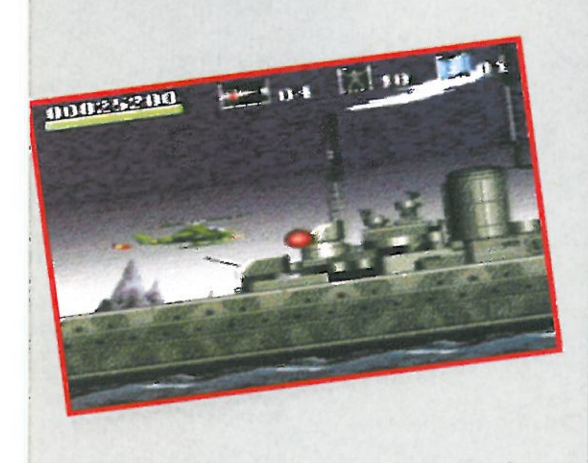
CHOPLIF

RESCATE EN





El que un clásico del videojuego retorne, es sin duda siempre una buena noticia, pero si además vuelve con una calidad y una capacidad de adicción como posee este «Choplifter III», la cosa resulta aun mucho más prometedora.



¿Qué os parecería si os propusiéramos infiltraros en las lineas del enemigo para intentar rescatar los rehenes que estos han tomado durante el combate? Bueno, si, ya sabemos que la cosa más que arriesgada parece autentícamente una labor para «kamikazes», pero si al fin y al cabo todo el daño que podemos sufrir es ver como nuestro honor queda mancillado con la aparición del siempre detestable letrero de «Game Over»... ¿por qué no arriesgarse?

EN EL OJO DEL HURACAN

Pilotar un helicóptero -por muy bien armado que esté- a través de un auténtico infierno no nos va a resultar desde luego una labor fácil, pero si encima, y tal y como ya adelantabamos en un principio, tenemos que intentar aterrizar en suelo enemigo para rescatar un determinado número de prisioneros, el tema se pone ciertamente peliagudo.
Sin embargo, eso es básicamente lo que nos espera en cada una de las muchas misiones que componen este «Choplifter III», un juego cuyo nombre algunos de vosotros ya conoceréis, ya que hace algunos «añitos» visitó algunos ordenadores personales y consolas ganándose un merecido reconocimiento.
Cada fase esta subdividida en





TER III

N COMBATE









cuatro subniveles, y normalmente tanto el penúltimo como el último esconden en su interior una sorpresa en forma de enemigo de final de nivel. Por lo demás, nuestro principal objetivo consiste en rescatar un número de rehenes del que seremos informados al principio de cada subnivel, teniendo en cuenta eso si, que nuestro helicóptero sólo puede transportar a diez de ellos a la vez. Dicho de otra forma, dado que en cada subnivel se nos suele pedir que rescatemos un número de rehenes que va de 10 a 25, en la mayor parte de las ocasiones tendremos que sobrevolar cada zona varias veces transportando a nuestra base tandas de rehenes.

UNA AYUDITA, POR FAVOR...

Aunque evidentemente la cantidad de enemigos que nos va a atacar es tan numerosa como variada (soldados, tanques, cañones, barcazas, aviones...), no menos cierto es que para defendernos de ellos, e impedir que reduzcan a cero nuestra barra de energía vamos a disponer de una ayuda ciertamente importante. Cada cierto tiempo en pantalla caerán cajas en paracaidas, que contienen en su interior diferentes clases de armamento: bombas, misiles, cohetes teledirigidos, etc... Para apoderarnos de ellos, sólo tenemos que disparar a las cajas -mucho cuidado de no darle al paracaidas- y luego recogerlos. De esta sencilla forma podremos mejorar el poder ofensivo de nuestro helicóptero, pues nuestra ametralladora sólo resulta lo bastante eficaz con los enemigos más débiles.

DANDO GUERRA

«Choplifter III» es una nueva confirmación de que con un desarrollo sencillo pero muy adictivo, y sin grandes alardes técnicos -ni los gráficos ni el «scroll» horizontal de pantalla pasarán a la historia- se puede dar forma a un videojuego capaz de lograr que nos pasemos horas y horas «pegados» a nuestra consola. La violencia queda matizada por el hecho de que nuestra misión consista en salvar rehenes y en general el juego ofrece un balance muy positivo que estamos seguros va a dar mucha guerra.

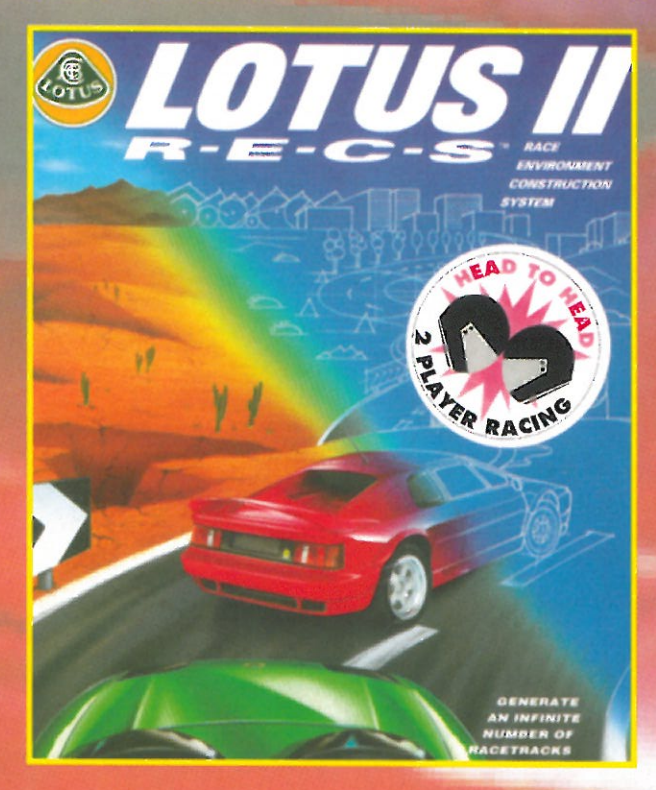
MR.LYNCH.



PASARELA

MEGA DRIVE

LOTUS II



Pasarela: LOTUS II (RECS)
Consola: MEGA DRIVE
Compañía: ELECTRONICS ARTS
Distribuidor: SEGA
N. Jugadores: 1 ó 2

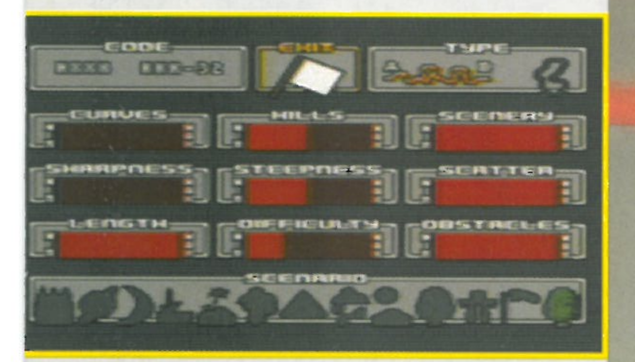
Una de las grandes ventajas de poseer una consola, es que nos permite realizar sueños casi imposibles... como por ejemplo surcar el asfalto a más de 200 km/h al volante de tres fastuosos Lotus diferentes.

PASION POR

Si tuvieramos que elegir a los juegos más famosos de la historia dentro de los diferentes géneros del videojuego, es muy posible que muchos coincidieramos en citar estos nombres dentro de nuestra lista: «Kick off», como mejor juego deportivo, «Tetris» como mejor juego «puzzle», «Sonic» y «Super Mario World» compartiendo honores en el apartado arcade, «Street Fighter II» como mejor juego de lucha, y «Lotus Turbo Esprit» como mejor juego de conducción. Con esta introducción es fácil deducir que esta nueva entrega de la saga «Lotus» cuenta ya en principio con todas nuestras bendiciones, y de hecho os lo adelantamos ya, este nuevo cartucho de Electronic Arts es algo más que una mera secuela: es uno de los juegos de conducción más completos y adictivos de los últimos tiempos.

SURCANDO EL ASFALTO

Mirando muy por encima este juego, uno podría llegar a la conclusión de que no es otra cosa que una más o menos







(RECS)

disimulada copia del mítico «Out Run» sin más diferencias que el hecho de haber sustituido esa maravilla llamada Ferrari Testarossa por un no menos estupendo Lotus último modelo.
De hecho su concepción técnica es prácticamente idéntica (como también lo fueron las de otros juegos de conducción no menos conocidos, como «Chase H.Q.», «G.P Monaco» o «Hang On») e incluso el hecho de que el juego este dividido en diferentes secciones, cada una con su propio trazado, condiciones

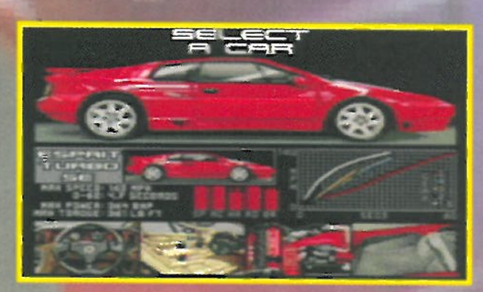


de pantalla.
Para continuar, este juego no sólo nos permite elegir entre tres modelos de Lotus diferentes (el Esprit S4, el M200 o el Elan), sino que posee un completísimo menú de opciones para modificar el juego a nuestra propia elección, y por último, y como gran novedad, este cartucho nos



(RECS)» no acaban ahí. Al igual que su predecesor, este juego posee una impresionante calidad técnica y una insuperable capacidad de adicción, lo que en definitiva lo confirman como un cartucho sencillamente sobresaliente. Lo van a tener difícil para producir una tercera parte aun mejor...

MR.LYNCH







R LA VELOCIDAD

climatológicas y obstáculos le hacen coincidir con gran parte de los juegos de carreras aparecidos hasta el momento. ¿Cuáles son entonces las aportaciones que introduce este «Lotus II» que lo hacen destacar por encima de otros cartuchos? Bien, pues en principio, y como plato fuerte, el hecho de que dos personas puedan participar simultaneamente en en juego, disponiendo de su propia zona

permite acceder a un Kit de Construcción mediante el cual podremos diseñar nuestros propios circuitos para luego correr en ellos.

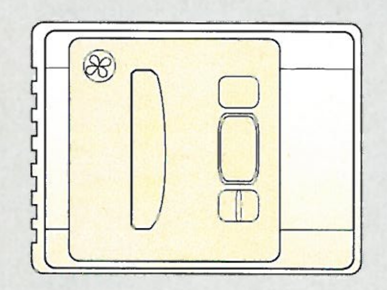
AL LIMITE DE LA PERFECCION

Todo esto bastaría ya de por si para aupar muy alto en las listas de éxitos a este cartucho, pero lo cierto es que las virtudes de «Lotus II



PASARELA

SUPER NINTENDO







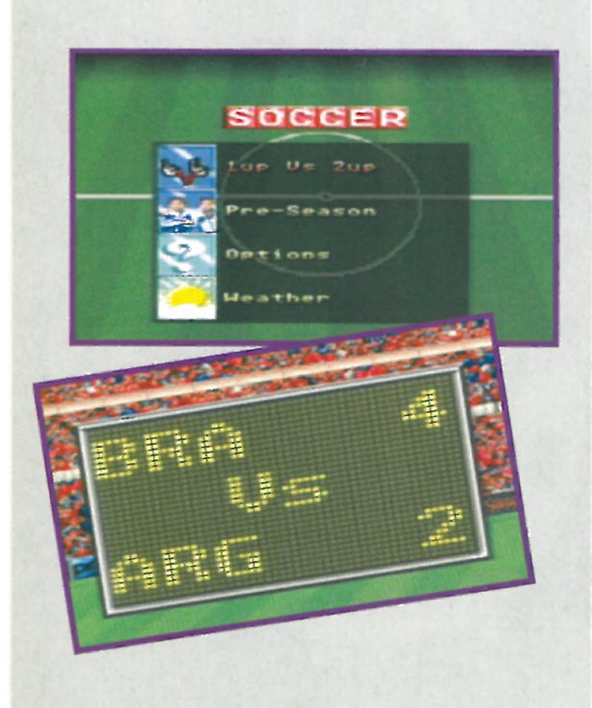




**PASARELA:
VIRTUAL SOCCER
CONSOLA:
SUPER NINTENDO
COMPAÑIA: VIRGIN
DISTRIBUIDOR: ARCADIA
JUGADORES: 1 ó 2**

De la mano de Virgin nos llega un juego de fútbol, en el que los programadores se han preocupado más por las reglas que por la acción.

A la hora de hacer el programa, la gente que ha hecho Virtual Soccer, parece que se ha leido un completo manual de las reglas de fútbol, ya que existe hasta el fuera de juego, que en pocos juegos del mercado lo hay.
Para hacer el juego se ha utilizado una técnica tridimensional, al estilo del antiguo «Super Soccer», pero además ha sido usado el Modo 7, cuando se va a sacar de banda y en el saque de esquina.
Sin duda lo mejor del juego son los menús de opciones, hechos con un lujo de detalle y un esmero increíbles.
La escena en la que eliges el equipo, es la más espectacular de todas, tanto el cambio de color del uniforme, como el movimiento del globo terráqueo que hay





TUAL SOCCER

RA DE JUEGO





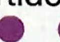
en el centro de la pantalla, y que señaliza en un perfecto efecto de rotación el país que has seleccionado.

NO ES ORO TODO LO QUE RELUCE

Nada más encender la videoconsola, te encuentras con un juego que promete ser algo alucinante, pero cuando comienzas un partido, se te cae el mundo encima. Es dificilísimo controlar, al menos bien, a todos los jugadores, y en más de un momento el esférico permanecerá parado, mientras una nube de jugadores revolotean alrededor de él. Los porteros, a pesar de estar controlados por la máquina, son los más patosos de todo el équipo, desapareciendo de escena, justo cuando el equipo contrario ataca.



Poco más se puede decir de un juego que no pasa de ser divertido.



EL CHIP ANONIMO



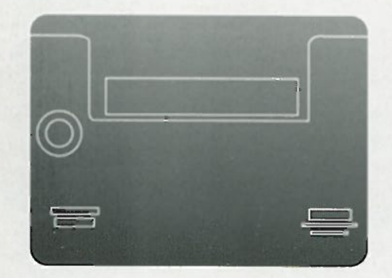








MASTER SYSTEM II

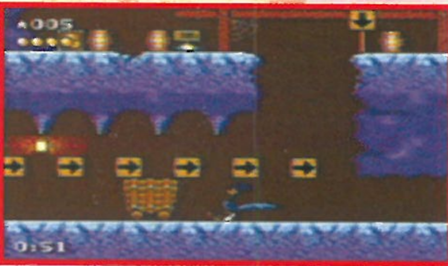


DESERT

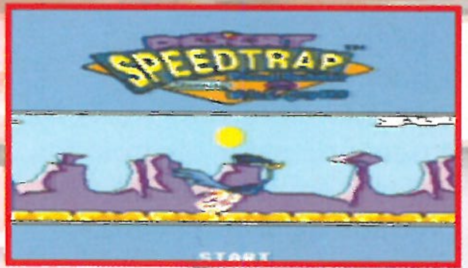
Pasarela:
DESERT SPEEDTRAP
Consola: MASTER SYSTEM
Compañía: SEGA
Distribuidor: SEGA
N. Jugadores: 1







Este mes, parece que todos los cartuchos de Master System se desarrollan en el desierto. Primero el fantástico Desert Strike, y ahora este, en el que podemos jugar junto al famoso Correcaminos.



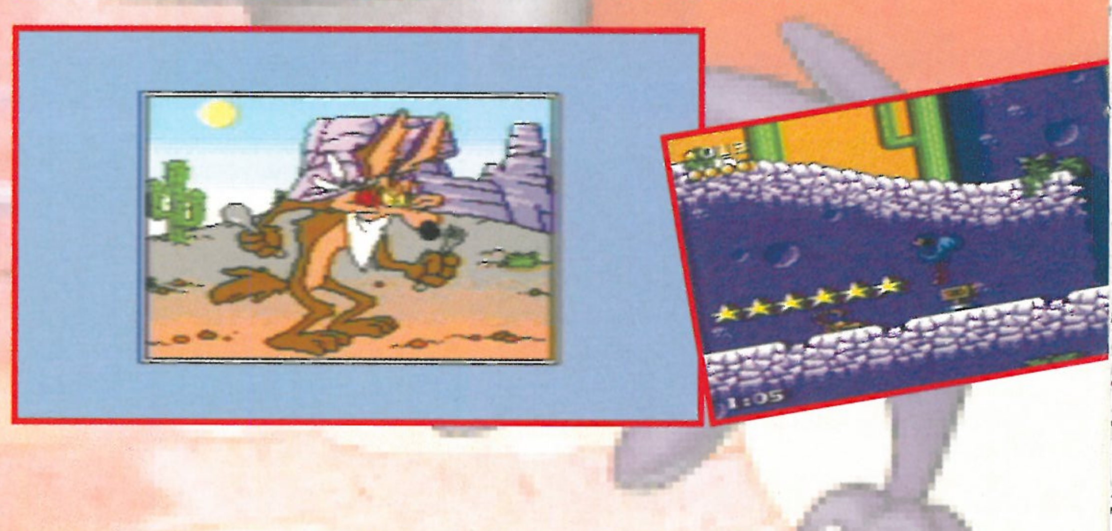


Willy el Coyote, sigue en su afán de llenar su vacía tripa con carne de Correcaminos, y no dudará en utilizar su inteligencia para llevar a cabo su objetivo. Al igual que en la serie, el coyote inventará mil y un artilugios. El Correcaminos sólo tiene como ayuda su gran velocidad y una astucia que supera con creces la de su eterno perseguidor.

UNA AVENTURA ESTRELLADA

Y digo esto, por que el principal objetivo del

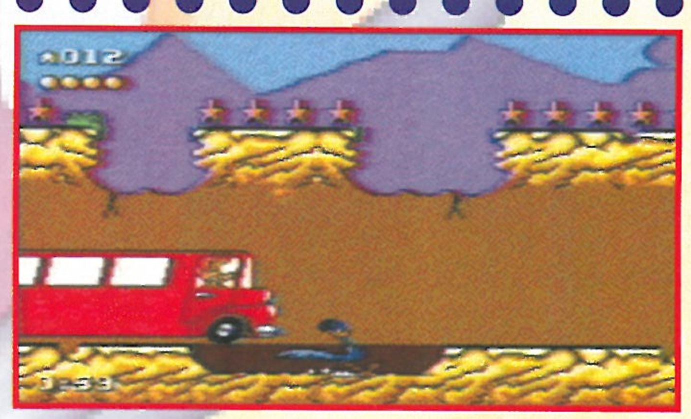




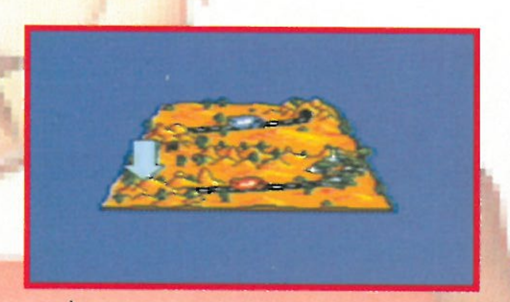
SPEED TRAP

Correcaminos, además de evitar por todos los medios posible al coyote va a ser coger el máximo número de estrellas posible, con las que conseguirás, además de muchos puntos una vida extra cuando llegues a un número determinado de éstas.

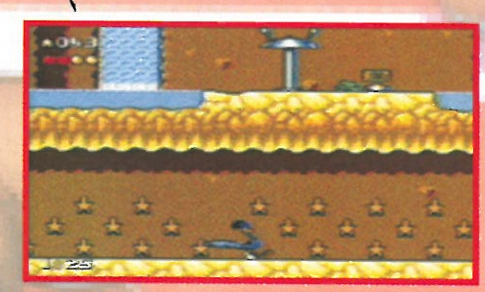
habitaciones ocultas, a las que sólo accederás si previamente has accionado algún botón secreto, o has usado un objeto determinado.

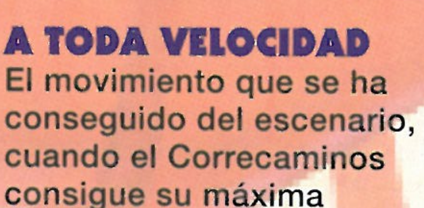


¡BEEP!, ¡BEEP!









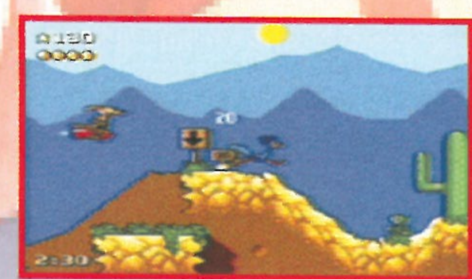
Para aumentar la energía podrás comer alpiste que hay diseminado por algunos lugares del mapeado. Este juego tiene muchas

A TODA VELOCIDAD

El movimiento que se ha conseguido del escenario, cuando el Correcaminos consigue su máxima velocidad, está hecho increíblemente bien, además de los gráficos que tienen un tremendo colorido, aprovechando al máximo las posibilidades de la consola. Speed Trap es un juego muy divertido para pasar largos y amenos ratos.

EL CHIP ANONIMO



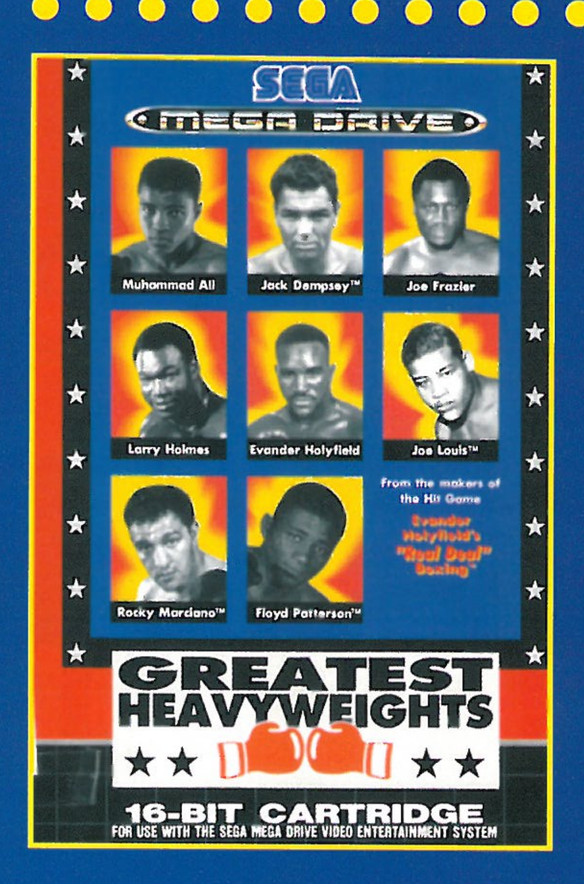




MEGA DRIVE

GREATEST

PASARELA: GREATEST HEAVYWEIGHTS
CONSOLA: MEGA DRIVE
COMPAÑIA: SEGA
DISTRIBUIDOR: SEGA
Nº JUGADORES: 1 ó 2

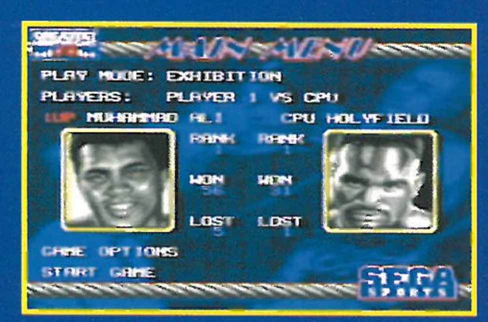








Aunque la verdad es que hasta el momento ya habían aparecido una buena cantidad de juegos de boxeo, ninguno nos había permitido competir con todos los grandes mitos de este deporte, como Ali, Holyfield, Holmes, etc...





Pues si, en este nuevo juego de boxeo para nuestra Mega Drive, por encima de las innovaciones técnicas -que también las hay-, el factor más llamativo a destacar es precisamente el que da lugar a su nombre, «Greatest Heavyweights», que en nuestro idioma significa ``los más grandes pesos pesados". Es decir, que en este juego no es sólo un gran campeón del boxeo el que se va asomar a la pantalla de nuestra consola -como era corriente hasta el momento- sino una lista de figuras tan importante como esta: Muhammad Ali, Jack Dempsey, Joe Frazier, Larry Holmes, Evander Holyfield, Joe Louis, Rocky Marciano y Floyd Patterson.



¡A PEGAAAAAAR!

Como es evidente, esta vez no vamos a tener que dedicar mucho tiempo a explicaros que es lo que nos propone realizar este cartucho: está muy, muy claro; propinar mamporros a diestro y

HEAVYWEIGHTS

TODO UN PESO PESADO

siniestro a nuestro adversario, intentanto eso si emplear una técnica pugilística lo más perfecta posible.
Dicho de otra forma, en «Greatest Heavyweights» nuestra única preocupación va a consistir en tratar de dominar perfectamente los diferentes movimientos -tanto de defensa como de ataque- de nuestro boxeador, para lo cual, al igual que en los clásicos juegos de lucha, tendremos que dominar a la perfección las diferentes combinaciones que nos permite realizar el control-pad. Por lo demás los combates se rigen por las normas propias de este deporte, en el que ya sabéis que se puede ganar por K.O. o por puntos, y el cartucho nos ofrece opciones para participar en diferentes modalidades de juego: exhibición, torneo, e incluso una original opción que nos permite crear nuestro propio boxeador para intentar llevarle de la nada a la cima del boxeo.

UN BUEN GOLPE

Como ya hemos dicho este simulador de boxeo posee algunas innovaciones técnicas considerables, y de hecho tanto el tamaño como el realismo de los gráficos es más que destacable, sin que se queden atrás otros aspectos como los movimientos, el efecto de tridimensionalidad o los sonidos. En resumen, que esta calidad, añadida al completo menú de opciones ya harían de por si de este cartucho un título a tener en cuenta, pero lo cierto es que lo más destacable de «Greatest Heavyweights» es otro factor igual de importante o más: su alta jugabilidad.
Si tenemos que hacer alguna crítica, la verdad es que no podemos dejar de referirnos a un tema muy recurrido últimamente: ¿es un deporte



tan violento como el boxeo el más adecuado para desfilar por una consola? Creemos sinceramente que no, pero en fin, ya se sabe, sobre gustos no hay nada escrito...

MR.LYNCH



PASARELA

GAME BOY

SPEEDY

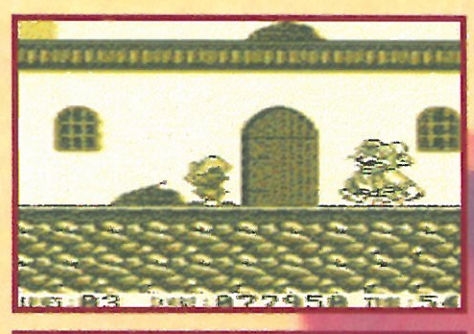
La verdad es que tenemos que confesar que Speedy Gonzales, el ratón más rápido del mundo, cuenta desde hace mucho con nuestras simpatías, y probablemente esto no se deba sólo a la calidad que atesoraban los dibujos

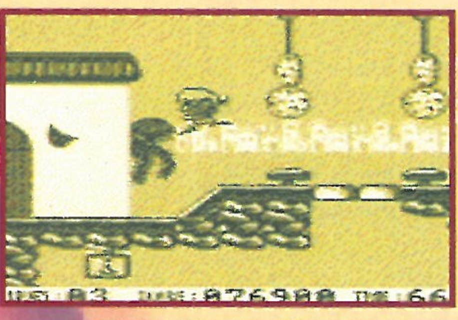


Pasarela:
SPEEDY GONZALES
Consola: GAME BOY
Compañía: SUNSOFT
Distribuidor: ARCADIA
N. Fases: 6
N. Jugadores: 1

¡ANDALE MANITO!

Sunsoft no es sólo una de las compañías más prestigiosas del mundillo consolero, sino también toda una auténtica especialista en trasladar personajes del dibujo animado al videojuego; «Speedy Gonzales», su nueva creación, confirma ambas afirmaciones.

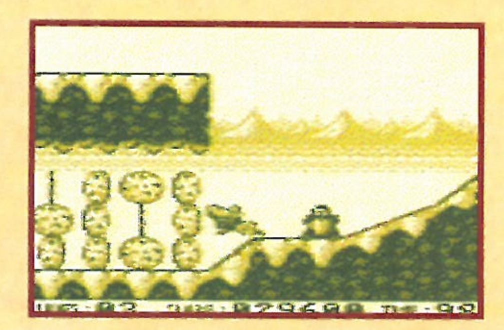


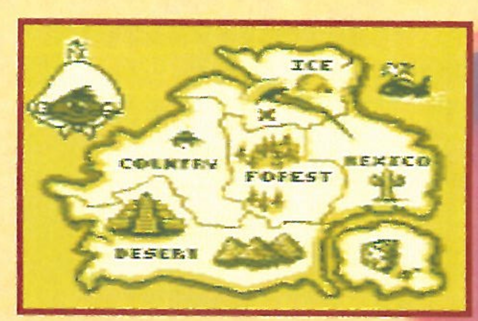


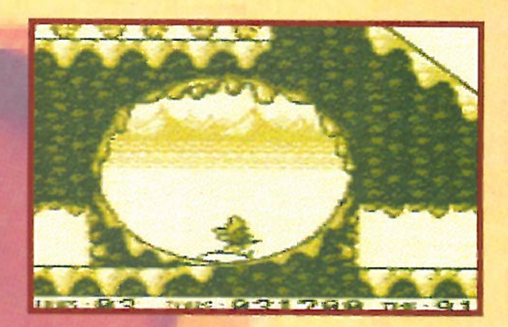




GONZALES







animados que protagonizaba, sino también -no hay que olvidarlo- a que este «manito» era tan netamente hispano y dicharachero que resultaba difícil no encariñarse con él.
Dicho esto, podemos pasar a entrar de lleno en el análisis de este nuevo cartucho de Sunsoft, que como ya deciamos antes parece haber encontrado el secreto para convertir en éxito la mayoría de sus videojuegos, y muy especielmente los protagonizados por personajes procedentes de los dibujos animados.

¡ARRIBA, ARRIBA, YEEEEHAAAA!

Lo más curioso de este juego, es que parece como si en cierta manera nuestro amigo Speedy se hubiese enterado de la fama adquirida por Sonic como el personaje más rápido del videojuego y él -todo un veterano en eso de surcar a toda pastilla cualquier tipo de decorado-, haya venido a revindicar si no



su reinado, por lo menos un hueco al lado del erizo de Sega en el podium de «velocistas».
Es decir, que con sus propias peculiaridades, lo que Sunsoft nos ofrece en esta ocasión es un clásico juego de plataformas que tanto en su desarrollo como en su veloz y perfecto «scroll» da perfecta réplica a cualquiera de los diferentes cartuchos de Sonic. Tan parecidos resultan ambos juegos, que incluso los emblemáticos «loopings» donde el erizo azulado desafiaba las leyes de la gravedad, están también presentes en «Speedy Gonzales».

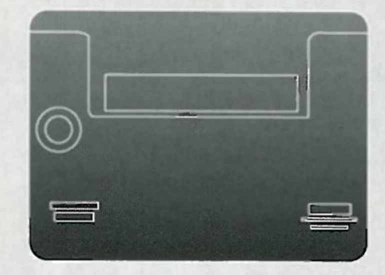
QUE TE LAS DEN CON QUESO

A pesar de lo dicho, la verdad es que resulta difícil destacar algo criticable en este juego, ya que atravesar las seis fases (cada una de ellas dividida en cuatro subfases) «arrasando» con cuantos deliciosos quesos encontremos en nuestro camino es todo una gozada, y sin género de dudas podemos calificar a este juego como uno de los mejores -y desde luego más rápidos- cartuchos aparecidos para nuestra Game Boy.

MR.LYNCH



MASTER SYSTEM II













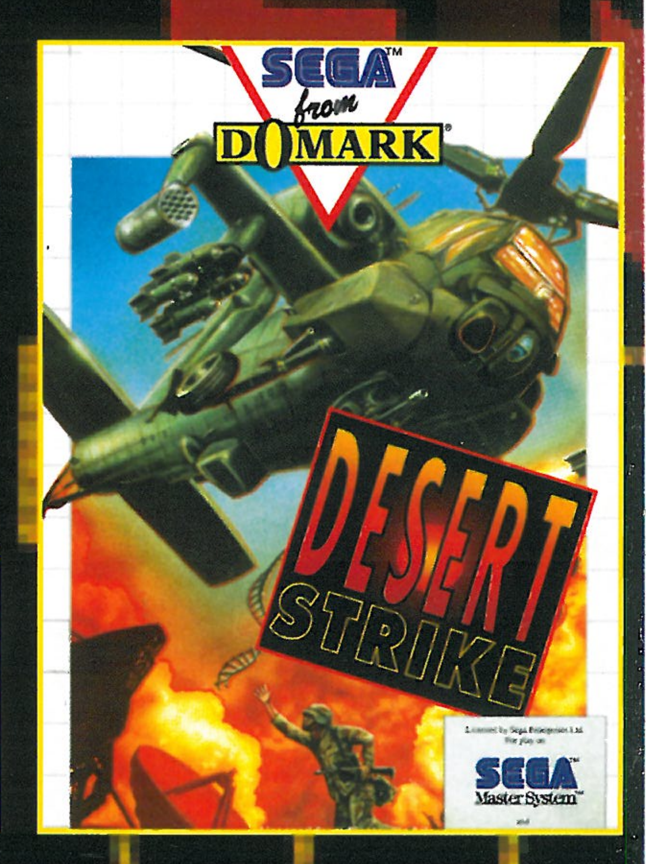
Pasarela:
DESERT STRIKE
Consola: MASTER SYSTEM
Compañía: DOMARK
Distribuidor:
SEGA
N. Fases: 4
N. Jugadores: 1

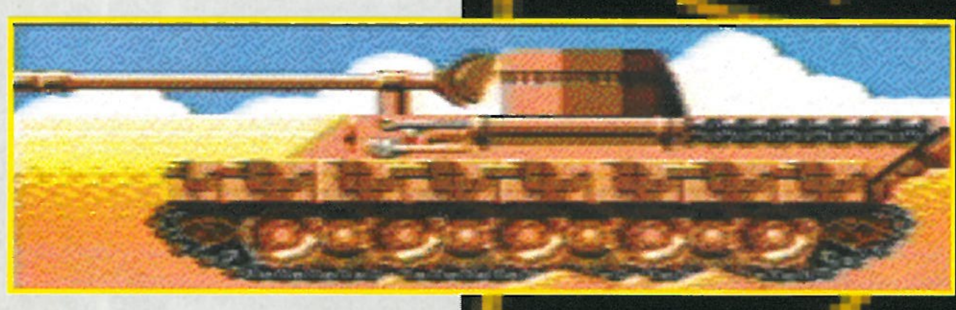
El juego se basó en un principio en el grave conflicto que ocurrió en Oriente Medio hace ya por lo menos dos o tres años. Manejas un moderno helicóptero de la serie Apache, con un escudo de las Naciones Unidas, dibujado en su dorso.

MISION E...

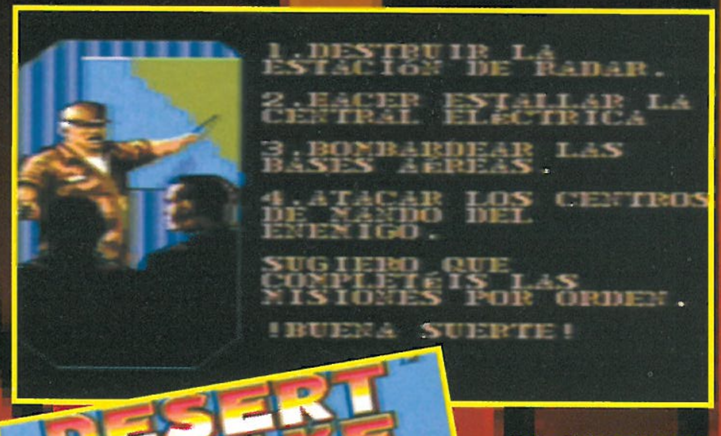
Cuando salió este juego, hace ya algún tiempo, en las consolas de 16 bits, rompió moldes y se alzó como número uno en poco tiempo. ¿ Quién nos dice que no hará lo mismo en la Master System?

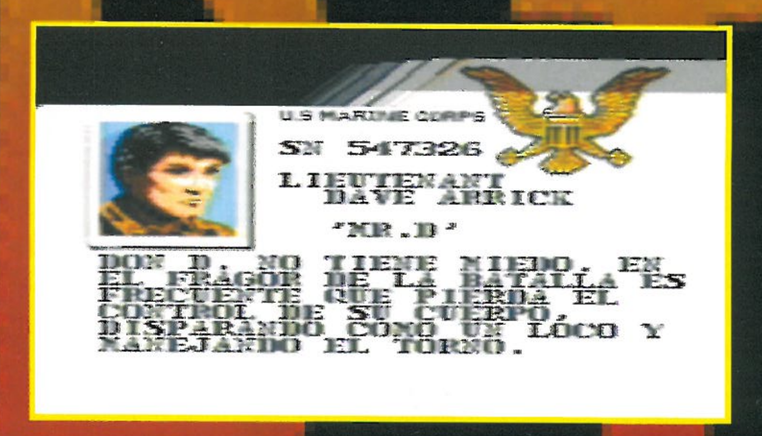
Como armamento, lleva instalados una ametralladora de gran calibre y dos compartimentos para misiles. En uno hay misiles Hydra, que son de trayectoria recta y explotan al encontrar una superficie dura, y en el otro los Hellfires, comúnmente llamados los " Anti-tanques", ya que su potencia les permite acabar de un sólo impacto certero con un carro de combate.





RT STRIKE





AL RESCATE

El objetivo del juego es acabar con éxito cada una de las campañas que se te ordenen realizar. En cada una hay que realizar una misión diferente, como destruir silos en los que se esconden misiles, proteger unos tanques de combustible, etcétera. Pero en todas y cada una, nuestro objetivo primordial será rescatar a los prisioneros políticos que se hayan escondidos.

N EL DESIERTO







LA PERFECCION HECHA MASTER SYSTEM

Aunque toda comparación es odiosa, en este caso es agradable, ya que, por increíble que parezca, lo único que diferencia a esta versión de la de Mega Drive son los gráficos, y en algunos casos el sonido. Los movimientos y la jugabilidad han permanecido totalmente intactos.

CARLOS F. MATEOS









SUPER STAR WARS

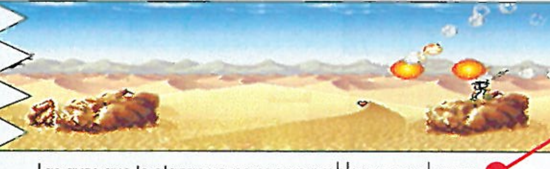
Super Star Wars es uno de los mejores juegos de plataformas. Como puedes ver, echando solo un vistazo a las siguientes 11 pantallas de este exclusivo Mega Mapa,los gráficos son alucinantes. Cada elemento de la película ha sido capturado en un juego que también ha sido adornado con unos sonidos y unas músicas impresionantes. A veces pensarás que estás viendo la misma película. Todas y cada una de las Super Nintendo deberían tener una copia de este cartucho. Ya sabes, corre a por él si todavía no lo tienes, ¡ah!, y que la fuerza te acompañe...

SUPER NES



Los Womprats aparecen de la nada, formando grupos. Dispáralos cuando estén peligrosamente cerca, pero no permanezcas quieto.Muévete hacia delante siempre que puedas para conseguir otro preciado Blaster.

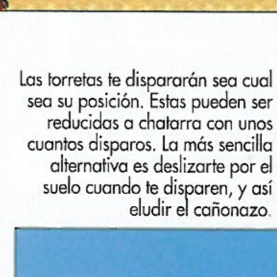
Usa el lanzador de llamas para acabar con los Womprats, disparando hacia el aire. Pasados unos segundos conseguirás otro Power-up y dos corazones grandes



Las aves que te atacan ya no son un problema con el arma que tienes. Simplemente dispara y tus misiles harán el resto.

A este bicho tan feo es hora de hacerle descansar, y tu eres el héroe capaz de hacerlo.

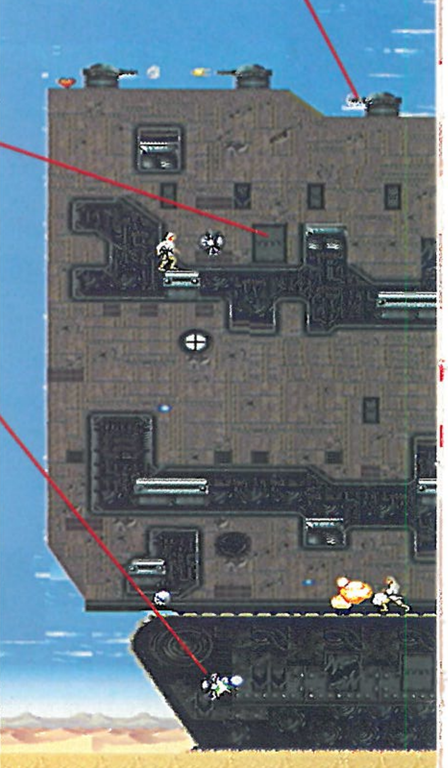




Las torretas te dispararán sea cual sea su posición. Estas pueden ser reducidas a chatarra con unos cuantos disparos. La más sencilla alternativa es deslizarte por el suelo cuando te disparen, y así eludir el cañonazo.

Estas compuertas expulsan vapores ardiendo. Dispáralas antes de que ocurra y salvarás tu pellejo.

Estos droids voladores se caracterizan por sus rápidos movimientos. ¡Obséquiales con una ración de Blaster!



Sarlacc



Un tentáculo aparecerá de debajo de las arenas movedizas, lo que indicará que el Sarlacc va a hacer acto de aparición. Cuando le veas, ¡salta inmediatamente al otro lado de la laguna y llénale de plomo! El monstruo solo atacará con un repetido aleteo de sus tentáculos, pero si te encuentras lejos de su alcance, solo será cuestión de segundos el que acabes con él.

Tatooine 1

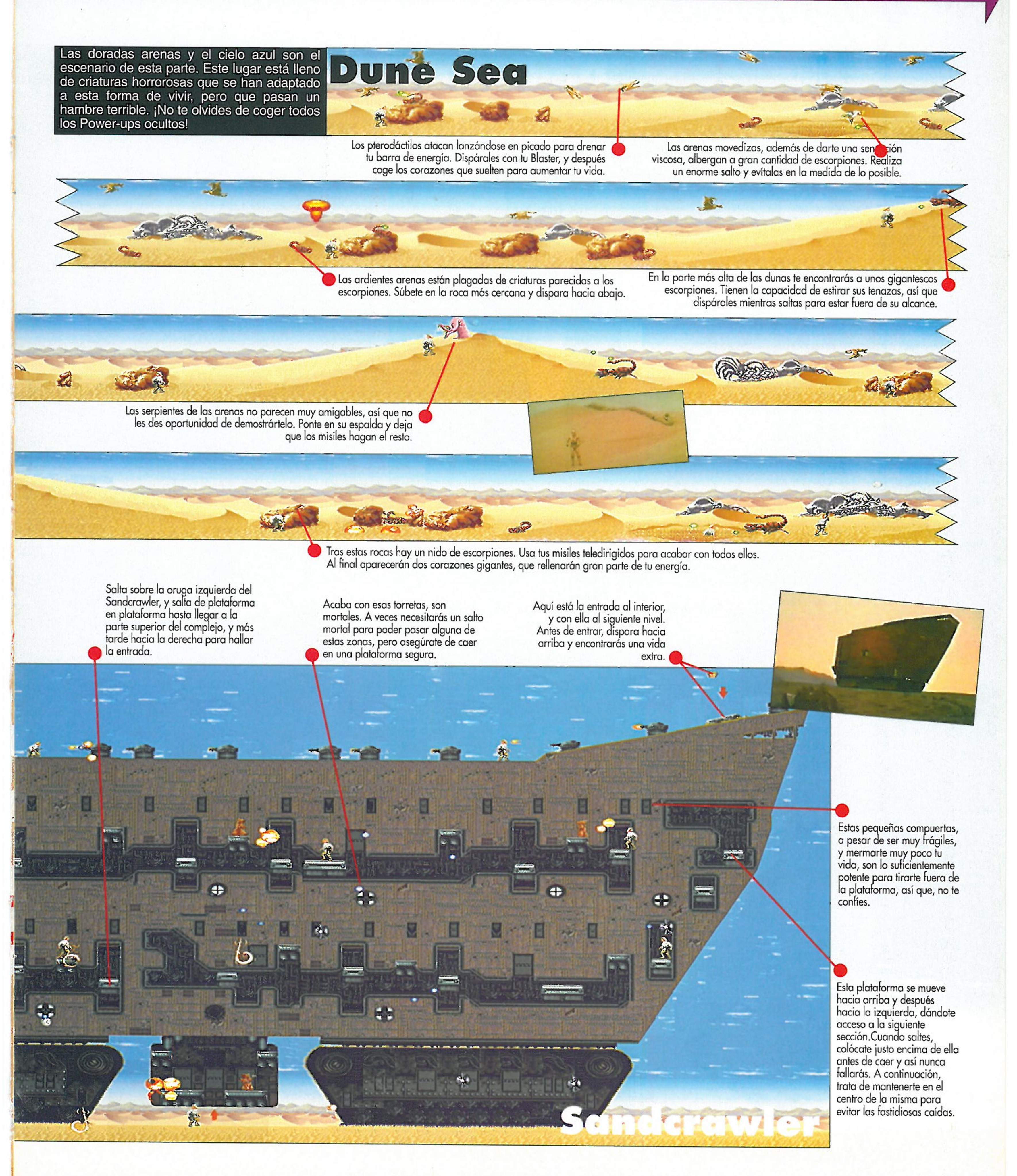
Moverse muy poco es la forma más fácil de llegar al Sandcrawler de una sola pieza. Cuando veas a los Jawas a lo lejos, Muévete suavemente hacia adelante para cuando se encuentren más cerca usar los Jets y freirlos con tus lasers. Repite el método anterior, evitando los agujeros y cogiendo todos los corazones posibles. Las torretas esconden latas de gasolina, que podrás coger tras dispararlas.Tras matar a 12 Jawas vuela hacia el Crawler.







El temido Sandcrawler! Este complejo metálico está fuertemente protegido a los lados por dos patrullas de a pie, ambas con órdenes hacerte caer de las plataformas. Estas son el único camino hacia la parte superior, en la que encontrarás la entrada al interior. Tardarás mucho tiempo y paciencia antes de acabar con éxito esta fase, pero, ¿ Quién dijo que salvar la galaxia era fácil?



Las doradas arenas y el cielo azul son el escenario de esta parte. Este lugar está lleno de criaturas horrorosas que se han adaptado a esta forma de vivir, pero que pasan un hambre terrible. ¡No te olvides de coger todos los Power-ups ocultos!

Los pterodáctilos atacan lanzándose en picado para drenar tu barra de energía. Dispárales con tu Blaster, y después coge los corazones que suelten para aumentar tu vida.

Las arenas movedizas, además de darte una sensación viscosa, albergan a gran cantidad de escorpiones. Realiza un enorme salto y evítalas en la medida de lo posible.

Las ardientes arenas están plagadas de criaturas parecidas a los escorpiones. Súbete en la roca más cercana y dispara hacia abajo.

En la parte más alta de las dunas te encontrarás a unos gigantescos escorpiones. Tienen la capacidad de estirar sus tenazas, así que dispárales mientras saltas para estar fuera de su alcance.

Las serpientes de las arenas no parecen muy amigables, así que no les des oportunidad de demostrártelo. Ponte en su espalda y deja que los misiles hagan el resto.

Tras estas rocas hay un nido de escorpiones. Usa tus misiles teledirigidos para acabar con todos ellos. Al final aparecerán dos corazones gigantes, que rellenarán gran parte de tu energía.

Salta sobre la oruga izquierda del Sandcrawler, y salta de plataforma en plataforma hasta llegar a la parte superior del complejo, y más tarde hacia la derecha para hallar la entrada.

Acaba con esas torretas, son mortales. A veces necesitarás un salto mortal para poder pasar alguna de estas zonas, pero asegúrate de caer en una plataforma segura.

Aquí está la entrada al interior, y con ella al siguiente nivel. Antes de entrar, dispara hacia arriba y encontrarás una vida extra.

Estas pequeñas compuertas, a pesar de ser muy frágiles, y mermarte muy poco tu vida, son lo suficientemente potente para tirarte fuera de la plataforma, así que, no te confíes.

Esta plataforma se mueve hacia arriba y después hacia la izquierda, dándote acceso a la siguiente sección.Cuando saltes, colócate justo encima de ella antes de caer y así nunca fallarás. A continuación, trata de mantenerte en el centro de la misma para evitar las fastidiosas caídas.



Una vez dentro del Sandcrawler, prepárate para encontrarte con plataformas movibles, habitaciones secretas y muchas cosas más, antes de enfrentarte a la bestia de lava Jawenko.Haz rebotar los disparos de tu arma para alcanzar a enemigos, de otra forma inaccesibles.



Tan pronto como entres en el complejo, dirígete a la izquierda y atravesarás la pared, entrando en una habitación llena de items favorables.



Estancia secreta

TRUCO

Presiona en la pantalla de opciones: A cuatro veces, X, B cuatro veces, Y, X cuatro veces, A, Y cuatro veces y B. Oirás a un Jawa gritando.Comienza a jugar y pulsa L y R en el segundo mando. Conseguirás vidas infinitas y la posibilidad de elegir el nivel.

Al subir en esta plataforma, se precipitará a la lava. Prepárate para saltar a la derecha, justo antes de que esto ocurra.

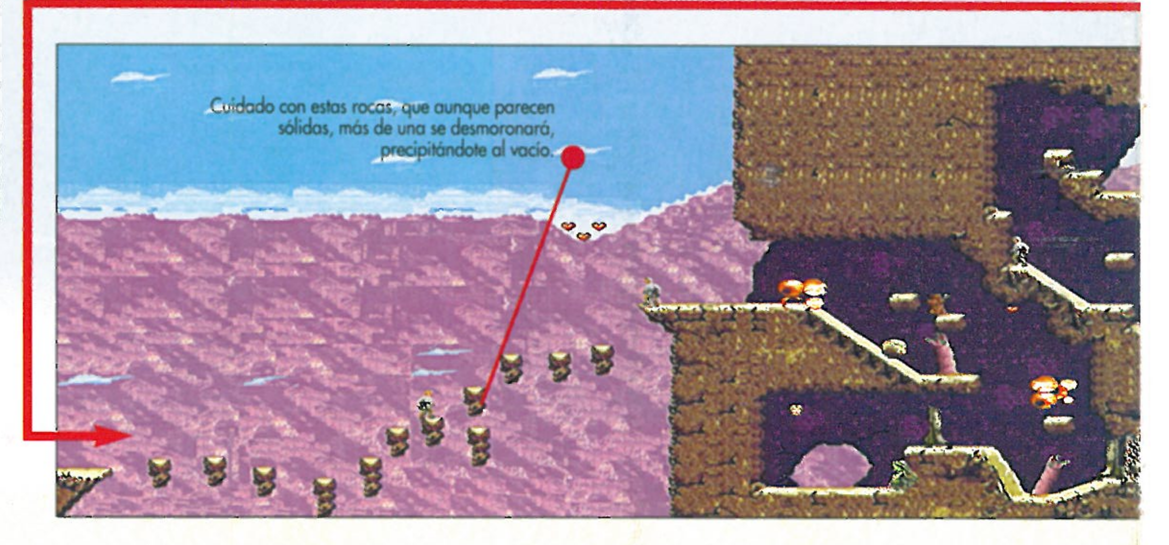
Salta cuidadosamente sobre estas plataformas. Esta es una de las partes más difíciles del juego, ya que el simple contacto con la lava te hará perder una de tus valiosas vidas.

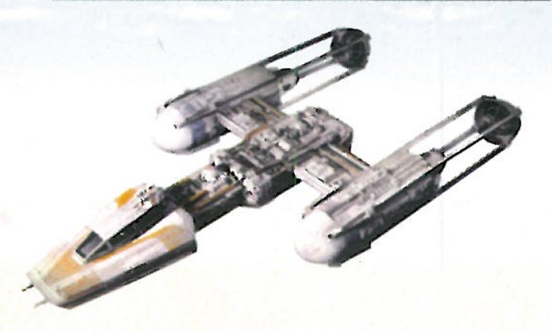
Para pasar los láseres hay que usar una sencilla técnica. Colócate lo más cerca que puedas sin activarlo, y entonces, deslízate por el suelo.

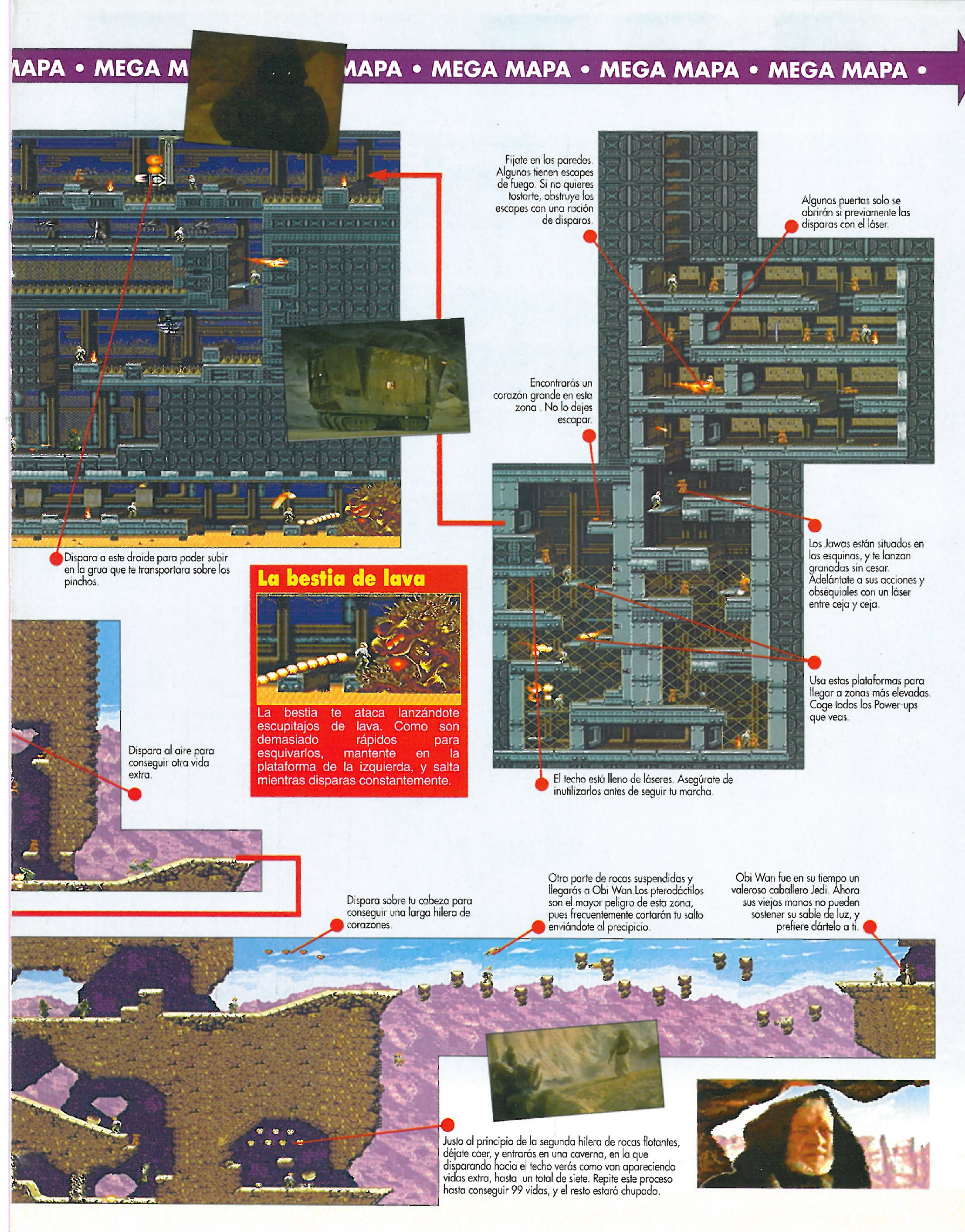
Los Moradores de la arena

Dispara sobre esta esquina y conseguirás una vida extra

Los Moradores de la arena son peligrosísimos. Te atacarán con una lanza cargada eléctricamente, golpeándote en la cabeza, así que acaba con ellos a distancia, si puedes.Cuidado con la pasta pegajosa que dejan los sapos al dispararles.. También hay más serpientes de arena, mucho más feroces y hambrientas que antes.







MAPA • MEGA M
MAPA • MEGA MAPA • MEGA MAPA • MEGA MAPA •
Dispara a este droide para poder subir en la grua que te transportara sobre los pinchos.
Fíjate en las paredes. Algunas tienen escapes de fuego. Si no quieres tostarte, obstruye los escapes con una ración de disparos.
Algunas puertas solo se abrirán si previamente las disparas con el láser.
Encontrarás un corazón grande en esta zona. No lo dejes escapar.
Los Jawas están situados en las esquinas, y te lanzan granadas sin cesar. Adelántate a sus acciones y obséquiales con un láser entre ceja y ceja.
Usa estas plataformas para llegar a zonas más elevadas. Coge todos los Power-ups que veas.
El techo está lleno de láseres. Asegúrate de inutilizarlos antes de seguir tu marcha.
La bestia de lava
La bestia te ataca lanzándote escupitajos de lava. Como son demasiado rápidos para esquivarlos, mantente en la plataforma de la izquierda, y salta mientras disparas constantemente.
Dispara al aire para conseguir otra vida extra.
Dispara sobre tu cabeza para conseguir una larga hilera de corazones.
Otra parte de rocas suspendidas y llegarás a Obi Wan. Los pterodáctilos son el mayor peligro de esta zona, pues frecuentemente cortarán tu salto enviándote al precipicio.
Obi Wan fue en su tiempo un valeroso caballero Jedi. Ahora sus viejas manos no pueden sostener su sable de luz, y prefiere dártelo a ti.
Justo al principio de la segunda hilera de rocas flotantes, déjate caer, y entrarás en una caverna, en la que disparando hacia el techo verás como van apareciendo vidas extra, hasta un total de siete. Repite este proceso hasta conseguir 99 vidas, y el resto estará chupado.

La tierra de los Banthas

La segunda parte de tu viaje por la tierra de los Moradores de Arena, te dirige a la zona donde habitan unas feroces bestias.¡Los Banthas! Estas enormes bolas de pelo se lanzan contra lo primero que tengan a la vista, así que, ten tu sable luz a mano.

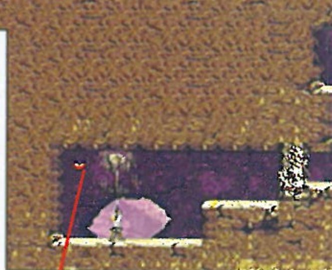
Ten cuidado con los moradores de la arena y en especial con sus picas, cargadas eléctricamente.





Coge todas las espadas de salud que te sean posibles. Seguro que las necesitarás.

El ruido de las armas y los gritos de la batalla pueden descolgar una serie de estalactitas. Fíjate más de una vez en el techo.



En esta zona dispara a todas las esquinas. En algún momento aparecerá una preciada vida

Tatooine 2





Este nivel es similar al anterior, solo que hay que matar a un mayor número de Jawas, y dirigirte, esta vez, a Mos Eisley.

Mos Eisley es un lugar peligroso para cualquier persona que esté en el lado correcto de la fuerza. Las tropas de asalto están por todos lados, y aparecen del cielo. Si tienes oportunidad rompe los ladrillos. En ellos encontrarás ayudas.

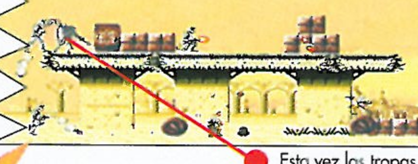
Mos Eisley





Estos son los ladrillos que tienes que pulverizar. En más de uno encontrarás cosas muy valiosas para ti.

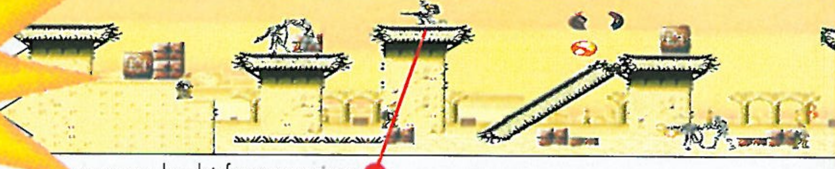




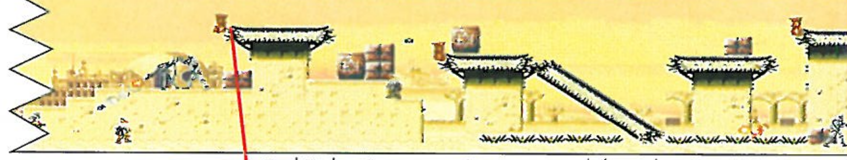
Esta vez las tropas de asalto han venido con láseres de posición, que son más potentes y difíciles de destruir. Esto será lo primero que debes atacar.

TRUCO

Introduce esto durante el juego, usando el pad 2. Presiona A, B, Y, X y Select a la vez. Aparecerán las coordenadas X e Y, y serás invencible además de poder atravesar las paredes.



A·unas veces, las plataformas superiores están perfectamente protegidas y la mejor opción es pasar por debajo, pisando las plantas.

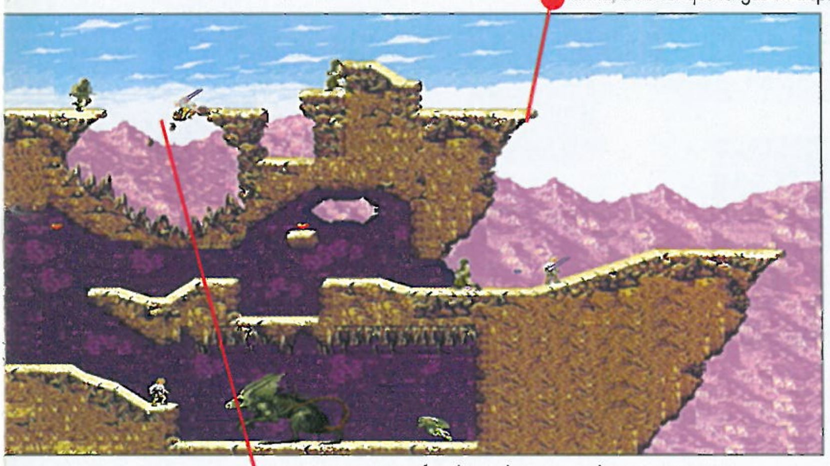


También hay Jawas que quieren vengarse de lo que le hiciste a su vehículo. Tienen granadas de mano para demostrarte que van en serio.



Tan pronto como la energía de un Bantha aparezca, selecciona el sable de luz y salta hacia él. Así es como le harás más daño.

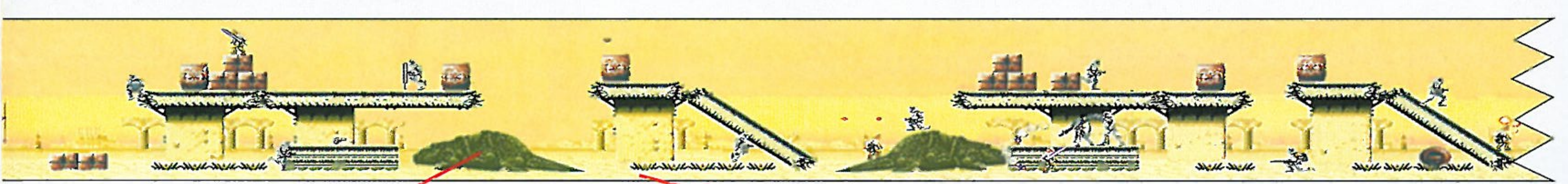
Déjate caer desde aquí y usa el sable como arma, a no ser que tengas un disparo poderoso.



Este puente es muy frágil y se desmorona al más mínimo contacto. Procura no caer o serás héroe muerto.

Womprat mutante.

Los Womprats atacan a todo lo que tengan a la vista. Usa continuadamente tu arma y no podrá ni acercarse, y si además tienes la pistola de plasma, no tardarás mucho en vencerle.



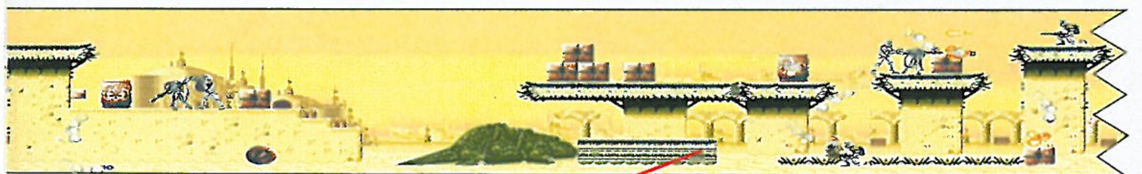
Tranquilo, estas criaturas duermen siempre que hace calor, y Mos Eisley no es precisamente un planeta helado. Puedes subir sobre ellas ellas para acceder a zonas superiores.

Este planeta produce una especie de plantas que son mortales para el ser humano. Salta sobre ellas en todo momento.



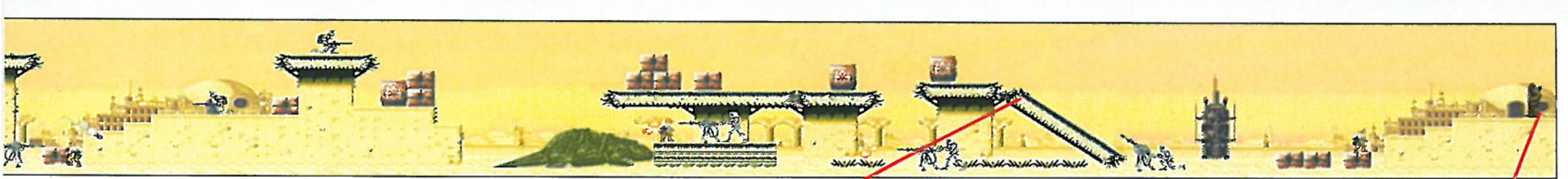
Si tras cruzar esta pared realizas un salto mortal, podrás caer en el techo siguiente y los soldados ni sabrán que existes.

Aquí hay un valioso Power-up que aumentará el poder de tu arma. Cógelo en cuanto tengas oportunidad.



Si te subes aquí podrás acceder a la plataforma superior, que de otro modo es inaccesible.





Súbete encima de la bestia durmiente, y desplázate, rompiendo todos los ladrillos y vasijas que encuentres. A continuación, tírate por la rampa para eludir las plantas desérticas.

Nunca encontrarás un mejor aliado que esta bola peluda. Unete a él, y adéntrate en la mugrienta cantina.



Cantina

Así es como un juego de plataformas se convierte en uno de lucha. Usa al recién encontrado Chewie, pues su barra de energía, además de ser el doble de grande, resiste mucho más los impactos.

Parece que estos marcianos han visto Rocky y pretenden enfrentarse a ti con sus puños. Dales una ración de Blaster y olvídate de que los has visto.

Parece que las personas están tranquilamente sentadas hablando, pero no. Una vez te acerques sentirás su furia.

Estos son caza-recompensas , pagados por el Imperio para detenerte. Unos van con shurikens y otros con cuchillos. Dispárales justo cuando estén saltando.





A este cretino jorobado no le gusta nada más que atacarte con su cuello extensible. Ponte a la izquierda y dispárale mientras saltas para evitar su cuello.

Han Solo es sin lugar a dudas el personaje más carismático de los tres, a la vez del más manejable, ya que tiene una agilidad increíble, y además su arma en su estado más débil, es el doble de potente que la de Luke. La primera parte de la escapada de Mos Eisley, se produce en las afueras de esta ciudad.

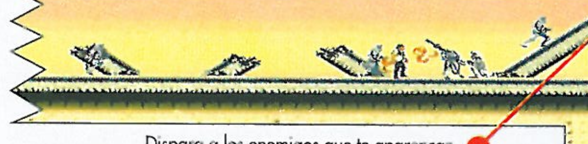
Escape de Mos Eisley (1)

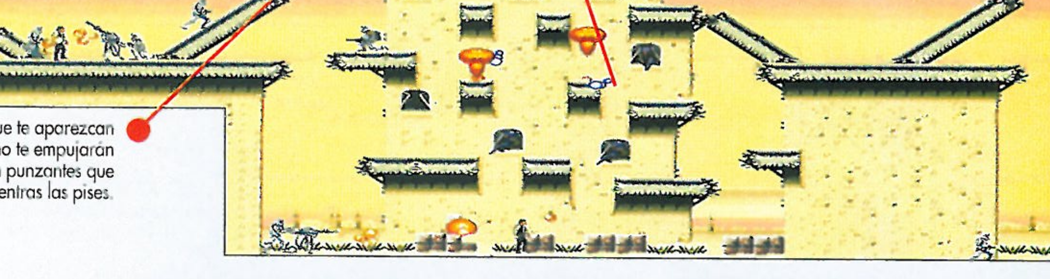
De nuevo están aquí los droides voladores. Usa la técnica anterior.

Una vez fuera, comienza la verdadera acción. La lucha se hace más encarnizada, pues un mayor número de tropas hacen acto de presencia.

Dispara a las ventanas mientras realizas tu ascenso. Así no les darás opción a ninguno de tus adversarios.

Realiza un salto mortal desde esta plataforma para comenzar la escalada al edificio mucho más avanzado. Cuidado con los enemigos de las ventanas.

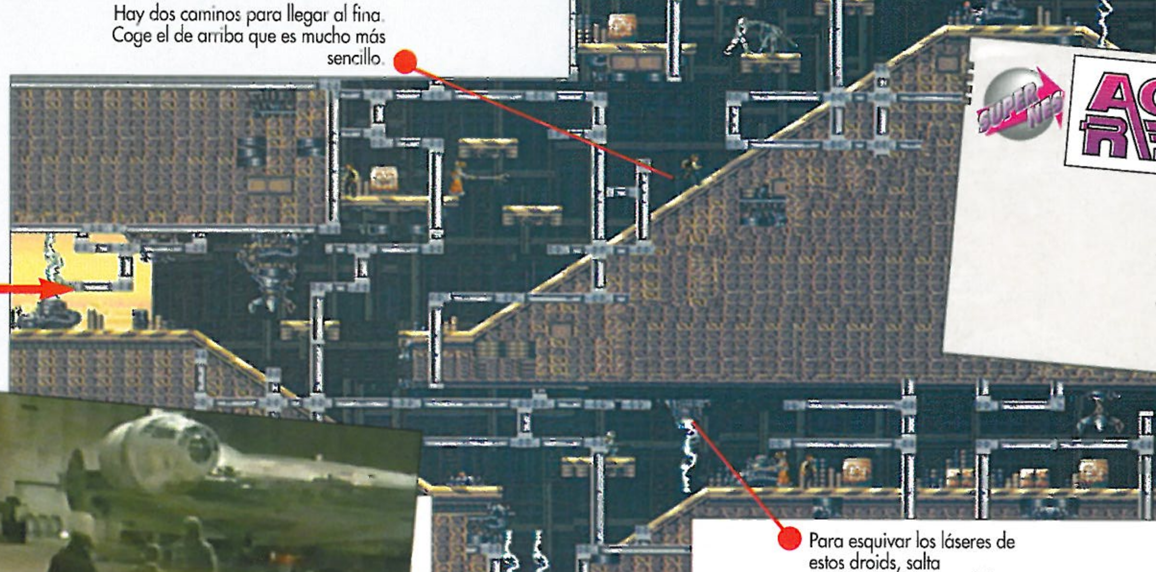




Dispara a los enemigos que te aparezcan a tu espalda, porque si no te empujarán hacia unas plantas con punzantes que mermarán tu vida mientras las pises.



Hay dos caminos para llegar al final. Coge el de arriba que es mucho más sencillo.

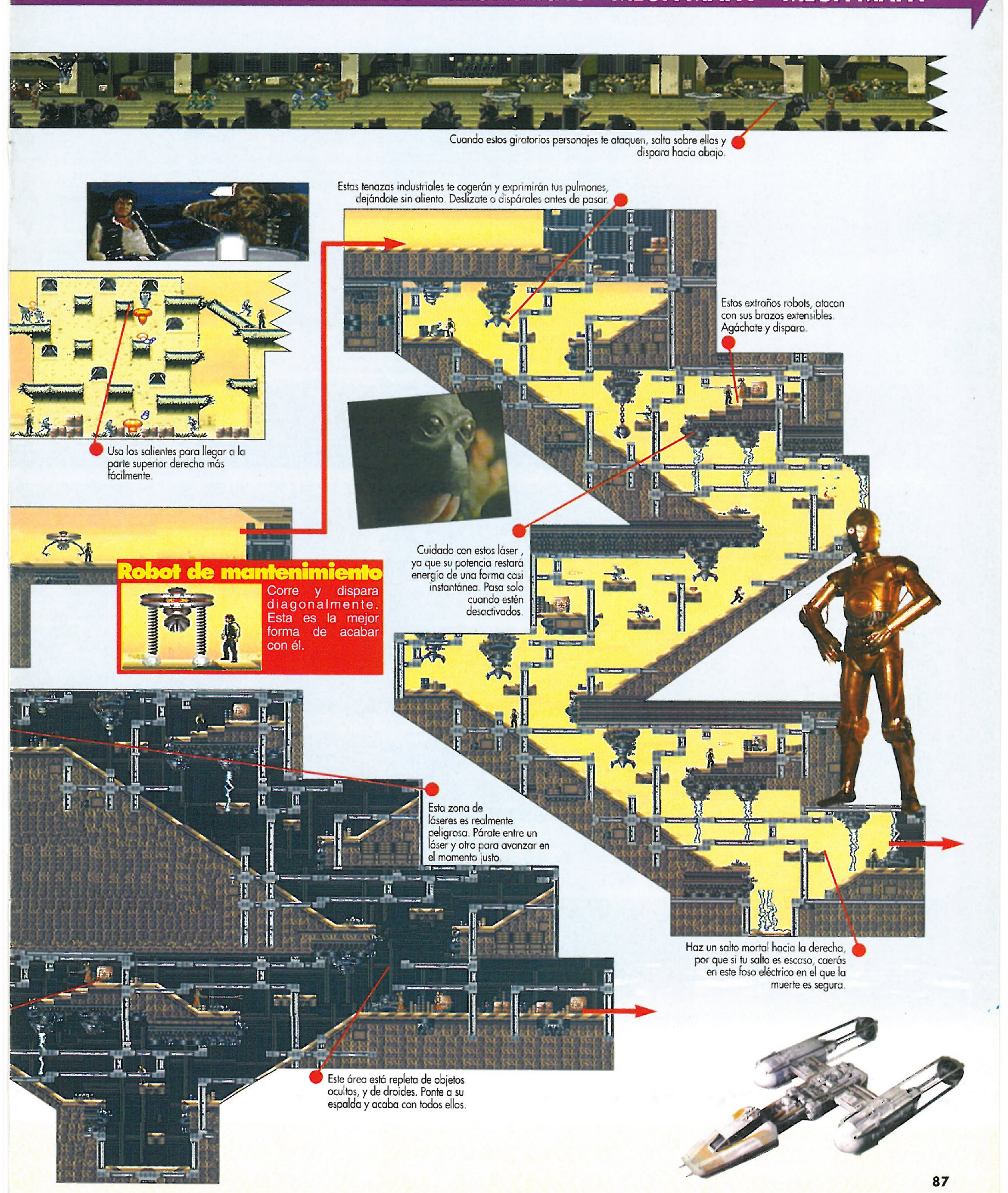


SUPER NES — ACTION REPLAY — SUPER NES

7E0A7920
Energía infinita
7E096F80
Tiempo infinito
7E08F803
Vidas infinitas

Para esquivar los láseres de estos droids, salta continuamente hacia delante mientras disparas.

Vuela esas cajas si te obstruyen el paso.


Cuando estos giratorios personajes te ataquen, salta sobre ellos y dispara hacia abajo.
Estas tenazas industriales te cogerán y exprimirán tus pulmones, dejándote sin aliento. Deslízate o dispárales antes de pasar.
Estos extraños robots, atacan con sus brazos extensibles. Agáchate y dispara.
Usa los salientes para llegar a la parte superior derecha más fácilmente.
Robot de mantenimiento
Corre y dispara diagonalmente. Esta es la mejor forma de acabar con él.
Cuidado con estos láser, ya que su potencia restará energía de una forma casi instantánea. Pasa solo cuando estén desactivados.
Esta zona de láseres es realmente peligrosa. Párate entre un láser y otro para avanzar en el momento justo.
Haz un salto mortal hacia la derecha, por que si tu salto es escaso, caerás en este foso eléctrico en el que la muerte es segura.
Este área está repleta de objetos ocultos, y de droides. Ponte a su espalda y acaba con todos ellos.

Escape de Mos Eisley 2

Coge a Chewi, por su excelente capacidad de salto. Esta fase se desarrolla en un pasillo de embarque de TIE, por suerte hay una serie de plataformas que te ayudarán a la hora de saltar por encima de los cazas que estén despegando.

Esta es tu última zona de escape. Los robots de mantenimiento aparecerán frecuentemente. Cuidado con sus ganchos.

Las torretas buscarán tu posición y dispararán certeramente. Acaba con ellas desde abajo, para evitar el mayor número de impactos.

Hangar

Una serie de robots poblarán el suelo del hangar. Ten mucho cuidado con con los droides araña, que van armados con un láser.

No saltes sobre los pequeños droides de transporte, ya que si caes sobre uno, te empujarán hasta el agujero más cercano.

De nuevo aparecen los droides voladores. Acaba con ellos al igual que en el encuentro anterior.

Corazones y power-ups pueden ser encontrados en las plataformas. Coge cuantos quieras

Los droides ratón aparecen en escena. Cuidado con sus tentáculos, porque absorven toda la energía que se les deje. Mantente lejos de su alcance.

Para saltar por un agujero, pégate lo más posible al lado izquierdo, y después realiza un salto mortal.

Algunos items podrás encontrarlos esparcidos por el suelo. Ten cuidado con los cazas TIE que puedan pasar.

Los últimos agujeros están protegidos con torretas láser. Acaba con ellas antes de continuar.

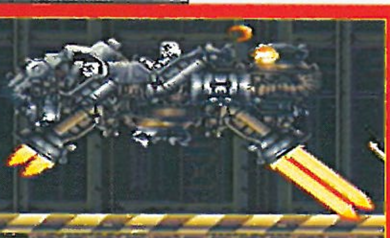
En las paredes hay diseminadas unas torretas láser, que mermarán tu energía rápidamente si no acabas con ellas.

Este escudo caerá estrepitosamente al suelo. Para superarlo, deslízate primero y después realiza un salto mortal.

Hay que rescatar a la princesa Leia.. Luke es el más ágil, y pasará las barreras aplastantes mejor.. Hay algunos power-ups escondidos, así que, muévete rápido evitando los disparos enemigos.

A la izquierda de este ascensor hay un corazón grande.

Para acabar con estos droides, salta encima de ellos y dispara hacia abajo.



El Carro Hover

Asegúrate de tener en tu poder el plasma antes de enfrentarte a esta máquina. colócate en la parte trasera de la nave y así ningún láser te alcanzará. Termina primero con las toberas, y más tarde con la cabina central.

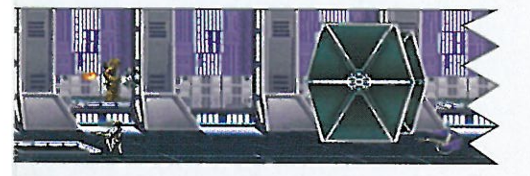


En esta zona aparecerá el Carro de Combate Hover. Tendrás que evitar sus contínuos láseres, y el fuego de sus toberas.



Un sonido muy peculiar te avisará cuando va a pasar un TIE. Salta rápidamente a una plataforma para evitarlo. Ten mucho cuidado con las corrientes de aire que creará.

Salta hacia la izquierda, justo cuando el elevador esté más hacia la izquierda. Si fallas caerás al suelo.





Justo cuando pensabas que todo había acabado aparecen tropas de asalto dispuestas a freírte. Dispara continuamente, pero no frenes tus pies ni un solo momento.

Otra pared aplastante. Asegúrate de que no hay enemigos en el suelo o para ti se habrá acabado todo.



Para alcanzar estas plataformas, usa el salto mortal cuando estén en la zona más baja de todas y así llegarás.



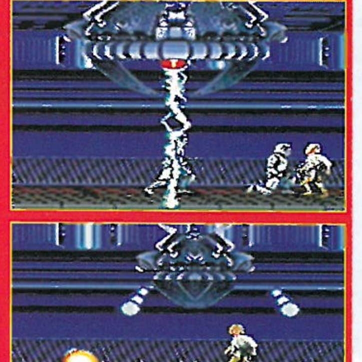
Droid de defensa



Sitúate detrás suya y dispárale cuando descubra una franja roja. Evita sus saltos, ya que son lo más peligroso de este robot.

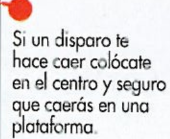
El jefe de las tropas

Sitúate siempre a la derecha o izquierda, pero nunca en el centro.. Solo podrás atacarle cuando abra la cápsula que tiene debajo suya. Ten cuidado con las tropas de asalto que aparecerán. Cuidado con los láseres que te lanzará cuando hayas acabado con su parte trasera.



De las puertas azules aparecerán tropas de asalto, así que cuidado si se abre la de tu espalda.

Tractor Beam Core



Si un disparo te hace caer colócate en el centro y seguro que caerás en una plataforma.

Estas plataformas tienen un recorrido en forma de U. Piénsatelo antes de saltar.

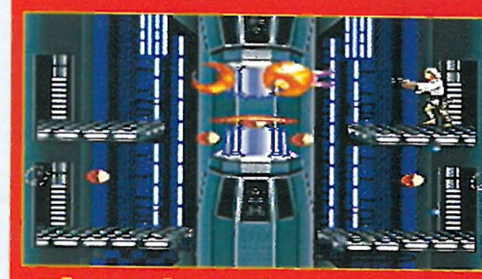
Dos droides araña vigilan las partes más bajas de la fase. Acaba con ellas desde abajo.

Las pequeñas torretas láser te impedirán que cruces de un lado a otro de la pantalla. Acaba con ellas antes de avanzar.

Las plataformas laterales están guardadas por tropas de asalto. Dispáralas desde abajo.

El nucleo de la base es tu último objetivo antes de subirte a los mandos de un X-Wing. Usa las plataformas movibles para llegar a la parte superior, esquivando a las tropas, que van armados con misiles seguidores. Las plataformas usan un mismo esquema de movimiento. Apréndetelo.

El nucleo de la base



Sitúate en las plataformas superiores y dispara al centro. Trata de estar en el borde de la plataforma y dispara al nucleo cuando suba. Puedes hacer explotar las bolas de plasma que te lance, disparándolas certeramente. Tras un cierto número de impactos explotará sin remedio.

Las armas



¡El Blaster! Es el arma más debil, pero rebota en el metal.

¡El lanzallamas! Más potente. Necesitas menos aciertos.

¡El buscador! Seguirá a tus enemigos a todas partes.

¡Iones acelerados! Un láser poderoso y de largo alcance.

¡Plasma! Pura energía luminosa. Es el arma más potente.

Estrella de la Muerte.



¡La fuerza estará siempre contigo! Tienes que acabar con torres de defensa y con cazas TIE. Acaba primero con los cazas, ya que son los más peligrosos.

Power-Ups


Corazón pequeño- sube tu energía levemente.


Corazón grande- incrementa tu energía al máximo.


Aumenta en uno la potencia de tu arma.

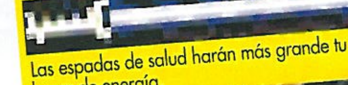

Una vida extra. Están ocultas y hay que disparar para encontrarlas.


La careta de Darth Vader multiplicará tus puntos por dos.


El combustible de tu aero-deslizador


Un escudo de invencibilidad. Te proporcionará una barrera impenetrable.


El detonador termal acabará con todos los enemigos de la pantalla.


Las espadas de salud harán más grande tu barra de energía.

El pasillo de la Estrella de la Muerte



Te han nombrado piloto cinco rojo. Y tu primera misión es acabar con la Estrella de la Muerte. Tus compañeros han mordido el polvo, y tendrás que acabar con Darth Vader y disparar un misil de protones al centro mismo de la Estrella. Cazas Tie te atacarán, pero en vez de devolverles el fuego, para los láser que te lancen.Asegúrate de no chocar ni con las paredes, ni con el suelo. Cuando en el lector aparezca 3000, Darth Vader aparecerá. Dispara como loco para acabar con él antes de que lo haga contigo. Cuando el marcador señale cero, dispara los torpedos de protones, y prepárate para un explosivo final.



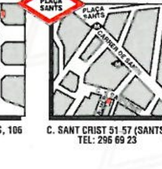
VEN A LOS CENTROS MAIL, TUS TIENDAS ESPECIALIZADAS, ENCONTRARAS LA MAYOR VARIEDAD DE PRODUCTOS PARA TU CONSOLA A LOS MEJORES PRECIOS



¡HAZ TU PEDIDO POR TELEFONO!





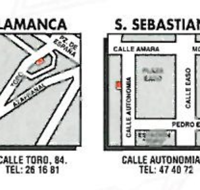






- **ALICANTE** — PADRE MARIANA, 24 TEL: 514 39 98
- **BADALONA** — CALLE SOLEDAT, 12 TEL: 464 45 97
- **BARCELONA** (PLAÇA CATALUNYA) — CARRER DE PAU CLARIS, 106 TEL: 412 63 10
- **BARCELONA** (PLAÇA SANTS) — C. SANT CRIST 51-57 (SANTS) TEL: 296 69 23
- **BILBAO** — PZA. DE ARRIQUIBAR, 4 TEL: 410 34 73
- **BURGOS** — AV. REYES CATOLICOS, 18. TRASERA. TEL: 24 05 47
- **MADRID** (Atocha) — Pº STA. MARIA DE LA CABEZA, 1 TEL: 527 82 25
- **MADRID** (SOL) — CALLE MONTERA, 32, 2º TEL: 522 49 79






- **Torrejón MADRID** — AV. DE LA CONSTITUCION, 90 LOCAL 64 TEL: 6770 90 24
- **Tres Cantos MADRID** — EDIFICIO EL ZOCO (POSTERIOR) AV. COLMENAR VIEJO.S. PUEBLOS TEL: 804 08 72
- **Fuengirola MALAGA** — CALLE ALEMANIA, 5 TEL: 58 25 82
- **SALAMANCA** — CALLE TORO, 84. TEL: 26 16 81
- **S. SEBASTIAN** — CALLE AUTONOMIA, 3 TEL: 47 40 72
- **Dos Hermanas SEVILLA** — CALLE LAS MORERILLAS, 6 TEL: 566 76 64
- **ZARAGOZA** — CENT. COMERCIAL INDEPENDENCIA LOCAL 100 B-2. PLANTA ALTA. TEL: 21 82 71
- **VIGO** — PLAZA DE LA PRINCESA TEL: 22 09 39

PRECIOS CON IVA INCLUIDO — **PRECIOS VALIDOS SALVO ERROR TIPOGRAFICO**

ESTE MES OFERTAS INCREIBLES

OFERTAS CON EXISTENCIAS LIMITADAS



SONIC PACK MEGADRIVE + 2 CONTROL PAD + SONIC — 14.990




MENACER CON 6 JUEGOS — 4.990




SONIC 3 CON MAGNIFICOS REGALOS: CAMISETAS, POSTERS, PEGATINAS — 9.990

PRECIO A FIN DE EXISTENCIAS — SONIC 3 - 11990

OFERTAS SEGA

CONSIGUE JUEGOS PARA TU CONSOLA AL MEJOR PRECIO











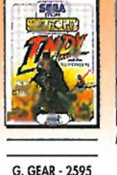


- 007 — MEGADRIVE - 2990
- ACUATIC GAMES — MEGADRIVE - 2990
- ALIEN 3 — MS - ~~5990~~ - 4990
- ALIEN SYNDROME — GAME GEAR - 1990
- AYRTON SENNA — MS - ~~6590~~ - 4990
- BACK TO THE FUTURE — M. SYSTEM - 2490
- BATMAN RETURN — M. SYSTEM - 2490
- BUCK ROGERS — MEGADRIVE - 2990
- CALIFORNIA GAMES — MEGADRIVE - 3490









- CRUE BALL — MEGADRIVE - 2990
- CYBERBALL — MEGADRIVE - 2990
- CHESS MASTER — GAME GEAR - 1990
- DEVILISH — GAME GEAR - 1990
- DICK TRACY — MEGADRIVE - 2990
- FATAL REWIND — MEGA DRIVE - 2990
- G. FOREMAN BOXING — GAME GEAR - 1990
- HALLEY WAR — GAME GEAR - 1990
- INDY III — G. GEAR - 2595
- KLAX — MEGADRIVE - 2990; M. SYSTEM - 2490
- LA SIRENITA — GAME GEAR - 1990
- LAST BATTLE — MEGADRIVE - 2990














- LEMMINGS — MS - ~~5990~~ - 2490
- LOTUS T. CHALLENGE — MEGADRIVE - 2990
- MARBLE MADNESS — M. SYSTEM - 2490; GAME GEAR - 1990
- MERCS — M. SYSTEM - 2490
- MICKEY MOUSE II — M. SYSTEM - 2490
- MOONWALKER — MEGADRIVE - 2990
- NINJA GAIDEN — M. SYSTEM - 2490
- PACMANIA — M. SYSTEM - 2490
- PAPER BOY — MEGADRIVE - 2990; M. SYSTEM - 2490
- POPILS — GAME GEAR - 1990
- POPULOUS — M. SYSTEM - 2490
- PREDATOR II — M. SYSTEM - 2490

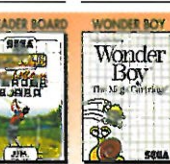












- SHADOW OF THE BEAST — MEGADRIVE - 2990
- SONIC II — MS - ~~6990~~ - 2990; GG - ~~5490~~ - 2490
- SPACE GUN — M. SYSTEM - 2490
- SPACE HARRIER II — MEGADRIVE - 2990; GAME GEAR - 1990
- SPEEDBALL II — MEGADRIVE - 2990
- SPIDERMAN — MEGADRIVE - 2990; GAME GEAR - 2595
- TALESPIN — MD - ~~6990~~ - 5490; GG - ~~5190~~ - 4390
- TALMITS ADVENTURE — MEGADRIVE - 2990
- TAZMANIA — GG - ~~5190~~ - 4390
- TERMINATOR — GAME GEAR - 2595
- WC LEADER BOARD — MEGADRIVE - 2990
- WONDER BOY — GAME GEAR - 2595

NOVEDADES









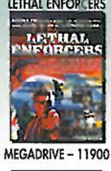



- ALADDIN — MEGADRIVE - 9900; M. SYSTEM - 5990; GAME GEAR - 5490
- ASTERIX — MEGADRIVE - 9900; M. SYS. Parte II 5990; GAME GEAR - 5490
- BATTLETOADS (DESCUENTO 500 Ptas) — MEGADRIVE - 7490; M. SYSTEM - CONS.
- BUGSY — MEGADRIVE - 8990
- CLIFFHANGER — MEGADRIVE - 6990
- COOL SPOT — MEGADRIVE - 7900; M. SYSTEM - 5990; GAME GEAR - 5190
- DONALD DUCK 2 (DESCUENTO 500 Ptas) — M. SYSTEM - 5990; GAME GEAR - 5990









- DR. ROBOTNICKS — MEGADRIVE - 7990; GAME GEAR - 5990
- DRACULA — MEGADRIVE - 6990; M. SYSTEM - 5990; GAME GEAR - 5090
- FIFA SOCCER — MEGADRIVE - 8990
- FLASH BACK — MEGADRIVE - 9990
- HOOK — MEGADRIVE - 6900; GAME GEAR - 5090
- JUNGLE BOOK — MEGADRIVE - Prox.; M. SYSTEM - 5990; GAME GEAR - Prox
- JURASSIC PARK — MEGADRIVE - 9900; M. SYSTEM - 6490; GAME GEAR - 5990
- LAST ACTION HERO — MEGADRIVE - 6990
- LETHAL ENFORCERS — MEGADRIVE - 11900
- MORTAL COMBAT — MEGADRIVE - 9900
- NBA ALL STAR — MEGADRIVE - 8990
- NBA JAM — MEGADRIVE - 9990; GAME GEAR - 6990

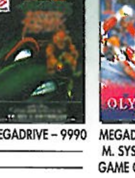












- PELE — MEGADRIVE - 7490
- ROAD RUNNER — MEGADRIVE - 5990; M. SYSTEM - 5990; GAME GEAR - 5990
- ROBOCOP US TERMINATOR — MEGADRIVE - 8990; M. SYSTEM - 5990; GAME GEAR - 5990
- ROCKET KNIGHT — MEGADRIVE - 7990
- SENSIBLE SOCCER — MEGADRIVE - 6990; M. SYSTEM - 4990; GAME GEAR - 5090
- SONIC CHAOS — M. SYSTEM - 6990; GAME GEAR - 5990
- SONIC PINBALL — MEGADRIVE - 8900
- STREET FIGHTER II — MEGADRIVE - 11900
- THE FLINSTONES — MEGADRIVE - 7990; M. SYSTEM - 5990
- TINY TOONS — MEGADRIVE - 6990
- TOE JAM & EARL — MEGADRIVE - 9900
- TURTLES TOURNAMENT — MEGADRIVE - 9990
- WINTER OLYMPICS — MEGADRIVE - 9900; M. SYSTEM - 5990; GAME GEAR - 5990
- ZOMBIES — MEGADRIVE - 7990
- ZOOL — MEGADRIVE - 8990; M. SYSTEM - 5990; GAME GEAR - 5990

REBAJADOS





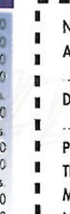

- ADDAMS FAMILY — MD - ~~8990~~ - 6990; MS - ~~6990~~ - 5490; GG - ~~5990~~ - 4490
- PUGSY — MD - ~~6990~~ - 5490
- ROBOCOP 3 — MD - ~~8990~~ - 6990; MS - ~~6990~~ - 5490; GG - ~~5990~~ - 4490
- T-2 ARCADE — MS - ~~7990~~ - 5990; GG - ~~6990~~ - 5490
- T-2 JUDGMENT DAY — MD - ~~8990~~ - 6990; MS - ~~6990~~ - 5490; GG - ~~5990~~ - 4490

MEGA CD

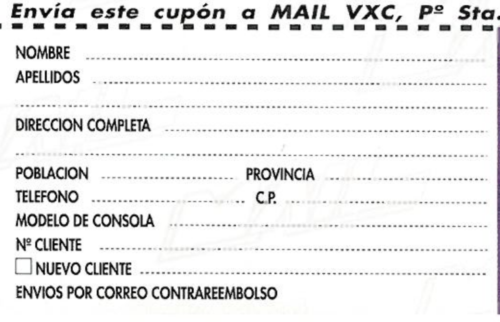


44.900 CON ROAD AVENGER

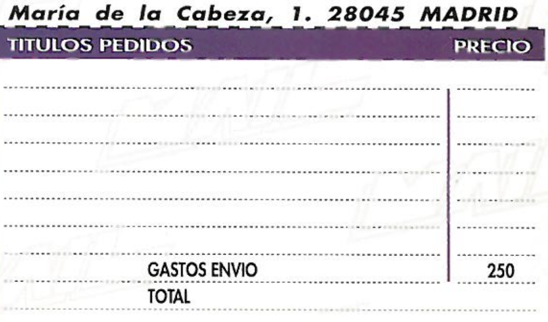
BATMAN RETURNS	Cons.	DRACULA	Cons.
BLACK HOLE ASSAULT	8990	ECCO THE DOLPHIN	9900
COBRA COMMAND	Cons.	FINAL FIGHT	8990
CHUCK 2: SON OF CHUCK	8990	HOOK	9990
CHUCK ROCK	8990	JAGUAR XJ220	8990
JURASSIC PARK	9990	SOL FEACE	Cons.
LETHAL ENFORCERS	10900	SONIC CD	8990
MUSIC VIDEO 1: INXS	9990	SPIDERMAN VS KINGPIN	9990
MICROCOSM	8990	TERMINATOR CD	Cons.
NIGHT STRIKER	Cons.	THUNDERHAWK	9990
NIGHT TRAP (2 CD)	12900	TIME GAL	8990
PUGSY	7990	WOLF CHILD	8990
PRINCE OF PERSIA	8990	WONDER DOG	8990
ROAD AVENGER	8990	ROBO ALESTE	8990
SEWER SHARK	9990	SHERLOCK HOLMES	7990
SHERLOCK HOLMES 2	Cons.	SILP HEED	9990



Envía este cupón a MAIL VXC, Pº Sta. María de la Cabeza, 1. 28045 MADRID



NOMBRE ....
APELLIDOS ....
....
DIRECCION COMPLETA ....
....
POBLACION .... PROVINCIA ....
TELEFONO .... C.P. ....
MODELO DE CONSOLA ....
Nº CLIENTE ....
☐ NUEVO CLIENTE ....
ENVIOS POR CORREO CONTRAREEMBOLSO



TITULOS PEDIDOS	PRECIO
GASTOS ENVIO	250
TOTAL	

ALIEN 3

■ SUPER NINTENDO

Como pudistéis comprobar, los «gnomos consoleros» decidieron merendarse el «password» para poder ver directamente el final del «Alien 3», que os prometiamos en nuestro anterior número. Esperamos que está vez contengan su apetito. Allá va: OVERGAME.

SILPHEED

■ MEGA CD



Cada una de las diferentes fases de este «mata-marcianos» es una autentica maravilla, pero no resultan nada fáciles de completar. Si quieres visitarlas con toda comodidad, utiliza este truco: durante la espectacular introducción del juego pulsa la siguiente secuencia, Abajo, Abajo, Arriba, Arriba, Derecha, Izquierda, Derecha, Izquierda, A, B, y START. Cuando lo hagas, en en el menú principal aparecerá una nueva opción, STAGE SELECT. Elige el nivel que deseas jugar y pulsa el botón A. Más sencillo imposible, ¿no?



YOSHI'S SAFARI

■ SUPER NINTENDO

Si creías que ya conocías todo acerca de este juego para tu Scope, te equivocabas.

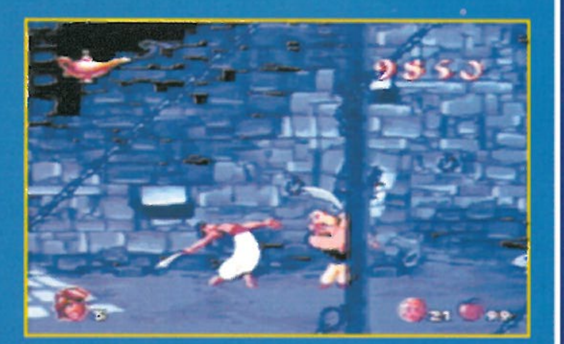


En la pantalla de presentación, pulsa los botones X, Y, L y R y a continuación START. Una nueva pantalla con diferentes colores aparecerá, y con ello habrás entrado en el «Special Mode», una nueva aventura totalmente diferente al resto del juego.



ALADDIN

MEGA DRIVE



Si alguno de los niveles de este increible juego se te atraganta, prueba este truco. Pulsa START, y luego la siguiente combinación: A, B, B, A, A, B, B, A. Cuando acabes serás enviado directamente al final del nivel en que te encontrases. ¿Algún deseo más, amo?

TAZMANIA

SUPER NINTENDO

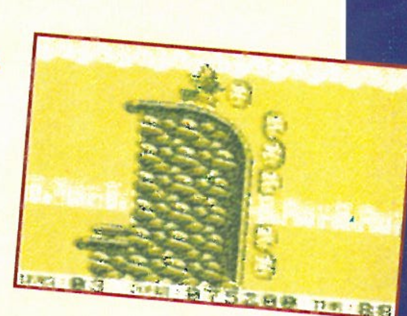


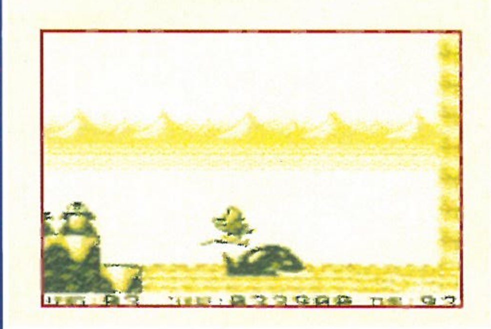
Seguimos con el tema de las fases a cuestas. Esta vez el truco sirve para poder escoger la fase en que deseas empezar en en la aventura «dieciseisbitera» de Taz. Ve al menú de opciones y pulsa la siguiente combinación: A, Y, A, Y, X, Y, B, A, R, L.

SPEEDY GONZALES

GAME BOY

Si rápido es nuestro amigo Speedy, nosotros no nos quedamos atrás. Apenas acaba de llegar este nuevo cartucho de Sunsoft y ya os ofrecemos las claves para poder acceder a todos sus niveles. FASE 2: 500999, FASE 3: 343003, FASE 4: 830637, FASE 5: 812171 Y FASE 6: 522472.





CODIGOS GAME GENIE

FLASHBACK

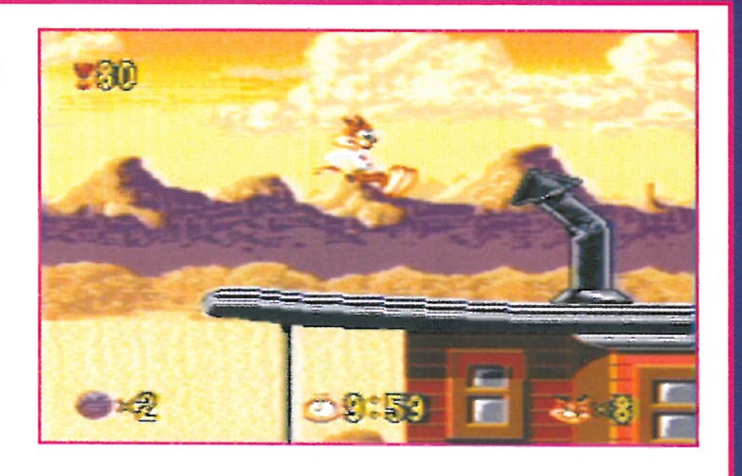
MEGA DRIVE

* AT2T AA44 - Protección frente a algunas caidas.
* N12A WAH4 - Comenzar con 100 escudos.
* NX6T WAA4 - Comenzar con 100 créditos.
* RGBT A6T4 - Siempre tienes suficiente dinero para comprar.
* RGBT A6XN - No necesitas cargar el cartucho mágnetico.

BUBSY

MEGA DRIVE

* KEXT AAA4 - Empezar con 66 vidas.
* RERT 86V4 - Vidas infinitas.
* ADTA 6AAC - Tiempo infinito.



COOL SPOT

MEGA DRIVE

* ATGT 4A6L - Invencibilidad.
* RG7T 26XJ - Vidas infinitas.
* REHA 46V8 - Tiempo inifinito (desconectar al final de cada fase).



Si quieres ver tu propio anuncio publicado en esta sección mándanoslo a:
OK SUPER CONSOLAS
MERCADILLO
Pza. Ecuador, 2 1ºB
28016 Madrid

■ Vendo consola Nes con dos mandos, una pistola y dos juegos (Duck Hunt y Super Mario Bros) por 13.000 ptas. También vendo los cartuchos de Terminator 2, Tecmo World Cup Soccer, Wrestle Mania Challenge, Turtles 2, Ghost´n´Goblins por 3.000 cada uno. Por último, vendo un cartucho con 310 juegos por 2.000.
Preguntar por Angel (hijo).
Tf. (91) 8739013

■ Tengo el juego de Super Nintendo Jurassic Park, y me gustaría cambiarlo por Alien 3, Bubsy o Aladdin.
Juan Castelló Ferri
C/ Villena nº11 2ºDcha
C.P. 03610 Petrer (Alicante)
Tf. (96) 5374758

■ Vendo 40 juegos de Super Nintendo (Dracula, Street Fighter 2, etc). Todos por sólo 60.000 ptas.
Andrés G.B.
Urbanización Cantueso nº19
C.P. 28.260 Galapagar
Madrid

■ Vendo Game Boy con cuatro buenos juegos más lupa con luz. Precio a convenir.
Preguntar por Israel.
Tf. (928) 683835

■ Vendo consola compatible con la Nes con 76 juegos en memoria (incluido Super Mario Bros) y con dos pads por sólo 6.000 ptas (su precio real es de 15.000). También vendo para la Nes estos juegos: Star Wars y Shadow Warriors por 3.000 cada uno, Dinablasters y Solstice por 2.500 cada uno, y Megaman por 2.000. Llamar a partir de las 8 de la tarde.
Preguntar por Pablo o Martín.
Tf. (986) 532354

■ Intercambio juegos para la Game Boy. Estoy interesado en cambiar el Formula 1 por el Bubble Bobble, el Tortugas Ninja II por el Tiny Toons, y el Ghostbusters por el Kirby´s Dream Land.
Preguntar por Alejandro.
Tf. (95) 2373037

■ Cambio cualquiera de los siguientes juegos: Sonic, Sonic 2, Out Run, Wonder Boy III y G.P. Raider (de la Master System II) por el juego Super Kick Off de la Mega Drive.
Antonio Jesús Pérez Ruiz
C/ Teruel nº4 Portal 2 2ºA
C.P. 14012 Córdoba
Tf. (957) 271343

■ Cambio o vendo para la Super Nintendo los juegos Super Mario World y Super Ghouls´n´Ghosts.
Carlos Rodriguez Guerras
C/ Fernandez Vallejo nº!3
C.P. 39300 Torrelavega
Cantabria Tf. (942) 882082

■ Vendo consola Nes con el Mario Bros y el Duck Hunt con la pistola, todo en buen estado por sólo 15.000 ptas. También vendo el Double Dragon 2 por 2.000 ptas y el Probotector por 2.500 ptas, o la cambio por Super Nintendo con juegos y dos mandos. Por último, cambio el juego Halley Wars de Game Gear por Mortal Kombat u otro juego. Sólo Madrid.
Rubén Fernández Gómez
C/ Conde de Romanones, 8
C.P. 28012 Madrid
Tf. 3692960

■ Vendo Master System II con dos pads y el Alex Kidd, Sonic, Columns, World Soccer y Super Monaco G.P. por 10.000 ptas.
Iñaki González Simón
C/ Joan POns i Marqués 16
3ºB Palma de Mallorca
(Baleares) C.P. 07011
Tf. (971) 452525

■ Vendo consola Super Nintendo con adaptador, dos pads y 10 formidables juegos (Starwing, Dragon Ball Z, Street Fighter 2 Turbo, Flashback, Aladdin, etc). Todo por 60.000 ptas negociables.
Jordi Luque Sanz
C/ Balmés nº415 5ºB
C.P. 08022 Barcelona
Tf. (93) 2110173

■ Vendo los siguientes juegos para la Nes: Soccer, Maniac Mansion, Excite Bike, Double Dribble, Super Mario Bros 1 y 3, Blades of Steel, Golg y el Wing Commander de Pc y la consola Nes con dos pads. Precio a convenir.
Preguntar por Javier.
Tf. (964) 210141

■ Desearía vender estos juegos de Mega Drive: Tiny Toons (5.000), Flashback (6.000), Terminator II (4.500), Cool Spot (5.000), Sonic 2 (5.000) y Sonic (1.000), y pack de dos juegos (Quackshot y Dragons Fury) por 6.000. También vendo Mega Drive por 10.000 o todo junto por sólo 45.000. Urgente.
Roque Ortega Velasco
C/ Roger de Lluria nº6
Sant Vicene de Castellet
C.P. 08295 Barcelona

■ Cambio el juego Kung Fu de Nes por alguno de los siguientes: Faxanadu, Road Racer, Turbo Racing, Spike V´Ball, Wizards & Warriors 3, Willow, R.C. Pro Am, Uforia o Nes Open, o lo vendo por 2.900 ptas.
Daniel Vega Gallardo
C/ Verdaguer, 10 2-5
C.P. 43720 Arbos (Tarragona)
Tf. (977) 670163

■ Cambio consola compatible con la Nes de Nintendo con dos mandos, turbo pistola y 266 juegos (entre ellos el Mario Bros, Tetris, etc) por una Game Gear o Master System II. Llamar de 10 a 3 de la tarde.
Preguntar por David.
Tf. (96) 6703313

■ Me gustaría comprar juntos o separados los juegos de la Nes: Panic Restaurant, Super mario Bros 3, Asterix, Goal 2, Batman Return of the Joker, Adventure Island 2, Tortugas Ninja 2, Siperman, Goal 2, Double Dragon 3, Megaman 3, Terminator 2 y WWF Steel.
Preguntar por Rubén
Tf. (967) 431286

■ Cambio consola Atari con 1 mando y un juego por cualquier videojuego de Game Boy, Nes o Super Nintendo en buen estado.
Preguntar por Julio o Miguel.
Tf. (945) 230957

■ Vendo tres juegos de Super Nintendo, Act Raiser, Alien 3 y Bubsy por 6.000 ptas. cada uno. Llamar entre semana.
Preguntar por Juan
Tf. (977) 320066

■ Cambio los siguientes juegos: Sonic y Wolfchild de Mega Cd, Batman y Side Pocket de Mega Drive, y Super Adventure Island de Super Nintendo. también vendo el joystick Fantastick para esta última por 4.700 ptas.
Jesús Martínez López
C/ Purísima, 46 (Bar Catano)
C.P. 46117 Betera (Valencia)
Tf. (96) 1600972

■ Cambio mi Nes con pistola y los juegos Super Mario Bros 3 y Blaster Master por una Mega Drive con dos mandos y cuatro juegos, o la Game Gear con cuatro juegos. Llamar de 1 a 7:30.
Preguntar por Miguel.
Tf. (93) 7162818

■ Me gustaría cambiar consola T.V. Game con 2.600 ptas. por la Game Gear y si puede ser con un juego.
Preguntar por Gustavo.
Tf. (924) 235462

■ Vendo los juegos de Nes, Werewolf y Super Spy Hunter por 5.000 ptas, y de regalo un joystick con Turbo.
Prgeuntar por Jaime.
Tf. (94) 6799163

■ Vendo Mortal Kombat para Master System II con caja e instrucciones. Buen precio. Esta en perfecto estado.
Oscar Sierra García
C/ Cardenal Monescillo,15 1ºD
C.P. 13004 Ciudad Real
Tf. (926) 224534

■ Cambio Game Boy con Tetris+World Cup+pad de 16 juegos (con Tenis, Motocross Maniacs, Alleyway, Penguin Land, World Bowling, etc) por Game Gear con o sin juegos.
Preguntar por Antonio Jose.
Tf. (91) 6474755

■ Vendo consola Mega Drive en perfecto estado. Incluye los juegos Kid Chamaleon, Sonic, Out Run, Sonic 2 y World Cup Italia 90, todo por 20.000 ptas.
Preguntar por Tato.
Tf. (91) 8510718

■ Quiero cambiar la consola Mega Drive con 9 juegos, entre ellos Mortal Kombat y Streets of Rage 2, por una Super Nintendo que tenga de 5 a 6 juegos. Mandar un fax dirigido a Enrique al siguiente Tf. (96) 5206377

■ Cambio consola Nes con dos control pad turbo y 46 juegos, más el libro de instrucciones por una Game Boy con algún juego, a poder ser el Super Mario Land 2.
Preguntar por Felix Angel.
Tf. (96) 5892930

■ Desearía vender los juegos de Mega Drive: Ecco the Dolphin, World of Illusion y Sonic the Hedgehog por 4.000, 3.500 y 1.500 ptas. respectivamente. Además vendo Master System II con Alex Kidd y control pad por tan sólo 4.500 ptas.
Francisco España Ainsa
Urbanización Monte cocona nº59 C.P. 22600 Sabiñanigo Huesca Tf. 480258

■ Vendo los siguientes juegos para la Nes: Mach Rider, Kung Fu, Soccer, Ikari Warriors y Tennis sólo por 10.000 ptas (el valor real es de 24.000) o bien cada uno por separado por 2.500 ptas. Sólo zona de Barcelona. LLamar de 3 a 5 de la tarde o de 9 a 11 de la noche.
Preguntar por David.
Tf. (93) 4305422

■ Vendo dos Game Boy con 9 juegos (Bart Simpson, Gargoyles Quest, Batman, Tetris, etc) más cable Link de conexión para dos jugadores y auriculares. Todo por sólo 20.000 ptas.
Preguntar por Tato.
Tf. (91) 8510718

■ Vendo Super Nintendo con dos mandos y cinco juegos: Mario, Strret Fighter 2, World League Basketball, Tennis y R-Type. Todo en perfecto estado por sólo 20.000 ptas.
Tf. (91) 5751263

■ Cambio o vendo capítulos grabados de televisión de la serie Bola de Dragón. Estan sin anuncios y poseo más de 20 cintas de 3 horas. Me gustaría cambiarlos por series como Caballeros del Zodiaco, Aventuras de Fly o Dungeons and Dragons.
Preguntar por Antonio.
Tf. (958) 281496

■ Vendo juegos de consola Nasa: Street Fighter 2 (5.000), Simpsons (4.000), Tortugas Ninja (3.500), Double Dribble (3.000). También cartucho con 190 juegos por 5.000, y consola y dos mandos por 5.000. Si alguien lo prefiere lo vendo todo junto por 20.000, o lo cambio por Mega Drive con más de un juego.
Preguntar por Toni.
Tf. (91) 8947025

■ Vendo Game Boy con auriculares, cabla para dos jugadores, adaptador a la red, y tres juegos, todo ello en perfecto estado, por sólo 13.000 ptas, o lo cambio por una Super Nintendo o Mega Drive con dos mandos.
Preguntar por Nacho.
Tf. 560678. Sólo Zaragoza.

■ Vendo Street Fighter 2 a mitad de precio, o lo cambio por otro juego de Super Nintendo. LLamar en fin de semana de 12 a 7
Preguntar por Jacobo.
Tf. (982) 225207

■ Vendo consola Master System II con los juegos Sonic, G.P. Monaco, World Soccer, Columns, Chuc Rock 1 y 2, Mickey Mouse 1 y 2, Asterix 2, Double Dragon y Duck Tales, o cambio por Mega Drive con dos juegos por lo menos.
Angel Herrera Infantes
C/ Diputación, 1
C.P. 45004 Toledo
Tf. (925) 220033

■ Si quieres formar parte de nuestro Club Nintendo y Sega escríbeme, haremos concursos para elegir nombre del Club, mascota, etc... Y podrás ganar grandes premios. También haremos revistas,etc...
Raúl Sánchez Pareja
Fuente Grande
C.P. 14813 Almedinilla
Córdoba

■ Quiero vender consola Nintendo con dos mandos y 4 juegos. El precio real es de 32.000 ptas, pero yo lo vendo todo por sólo 30.000 ptas. LLamar alrededor de las 13:40.
Preguntar por Mikel.
Tf. (945) 173581

■ Vendo juegos para la consola Super Nintendo a 6.000 ptas. Son el Super Mario World y el Street Fighter II (juntos), Lemmings, U.N.Squadron y Top Gear. También vendo juegos para el ordenador Spectrum a tan sólo 100 ptas.
Preguntar por Juanma.
Tf. (952) 323110

■ Cambio consola Mega Drive con dos mandos y el juego Street Fighter 2 y una consola pórtatil Game Boy con los cartuchos Super Mario Land 2 y Tiny Toon (las dos juntas) por una consola Super Nintendo con los juegos Super Mario World, el Super Mario Kart o el Tiny Toon, y también el Aladino
Preguntar por Javi.
Tf. (93) 4683328

Que, ¿cómo van las cosas, consolegas? Bien, ¿no? Pues nos alegramos, y como véis, aquí estamos de nuevo con un nuevo cargamento de artísticas creaciones que arriban a nuestra Tierra de las Consolas. Por cierto, con motivo de la aparación de «Dragon ball Z 2», se nos ha ocurrido que no estaría nada mal dedicarle un especial a uno de vuestros dibujos animados favoritos. Pero bueno, ¿a que estáis esperando para mandarnos vuestros dibujos?...



SUSANA PEREZ TIRADO, de Barcelona, nos envía este precioso dibujo en el que nos presenta a Segui, la novia de Sonic. Toda una exclusiva para le prensa del corazón, ¿no?

Todo lo que tiene **JAVIER JIRON DE ROBLES** de buen dibujante, lo tiene también de despistado. Pero chico, ¡si ni siquiera nos cuentas de donde eres!





Desde muy cerquita, Madrid en concreto, nos llega este dibujo de **ROSARIO CASTRO RIBEIRO,** con un protagonista muy querido por todos los consoleros.



MIGUEL RODRIGUEZ, de Barcelona, nos demuestra con esta creación que es todo un maestro del «graffiti». Si le hubieras puesto color sería ya toda una pasada...

Javier Asensio, asiduo ya de esta sección, nos manda esta vez un dibujo tan jurásico como divertido.



Pues nada más chicos, gracias por vuestra colaboración y recordad que nos vemos el mes que viene. Si queréis enviarnos un dibujo hacedlo a esta dirección:

LA TIERRA DE LAS CONSOLAS.
SUPER CONSOLAS.
Pza. Ecuador 2. 1º B
28016 MADRID

CONTINUA NUESTRO CONCURSO SUPER BOMBERMAN

Una vez celebrado el sorteo del día 31 de Enero de 1994, todo está dispuesto para que se celebre la Gran Final, que tendrá lugar el día 26 de Febrero. En ella los cuatro afortunados elegidos, disputarán un emocionante enfrentamiento en el que se hará uso del MULTITAP, que como ya sabéis permite a cuatro jugadores participar simultaneamente en «Super Bomberman» (y por supuesto en nuevos juegos que aparecerán posteriormente). Mientras tanto, publicamos los nombres de los cuatro jugadores que competirán en la Gran Final para conseguir fantásticos premios, y os anunciamos ya que en nuestra próxima cita mensual os ofreceremos un amplio reportaje de este espectacular evento junto con la lista de los 40 ganadores de lotes de productos Bomberman. Los cuatro finalistas son:

PABLO GIMENO CLAUSELL (VALENCIA)
JAVIER CORZO SEGURA (MALAGA)
JAVIER DEL MORAL MIEZA (MADRID)
MIRIAM AYERRA RIERA (BARCELONA)













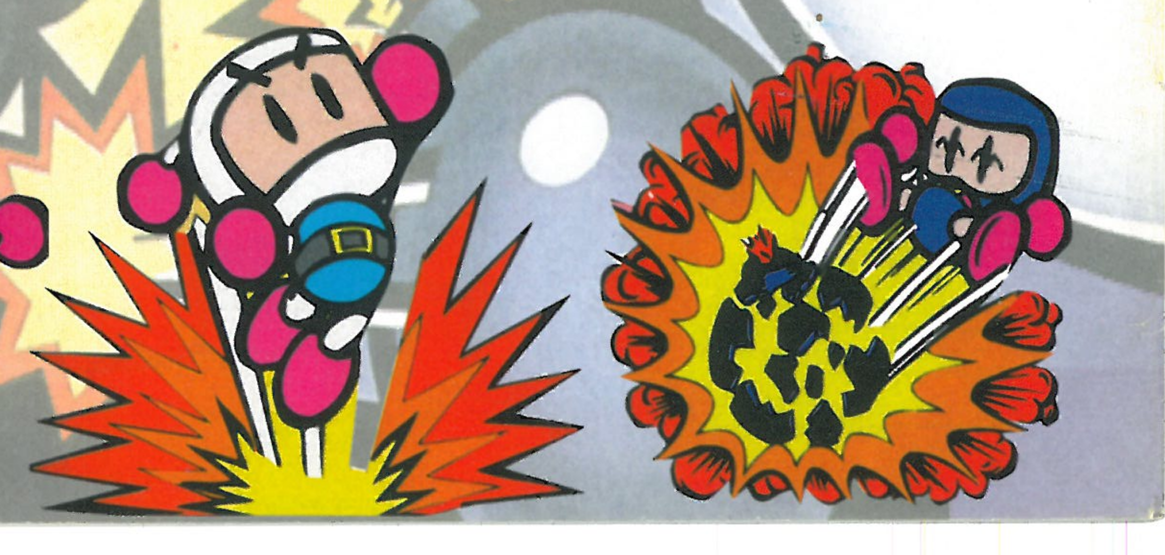
¡Ah!, y recordad que os esperamos a todos los que queráis asistir en directo a ver la gran final el día

26 de Febrero

a partir de las 11 de la mañana en la tienda

MAIL CENTRO

situiada en Pº Sta. Maria de la Cabeza, 1



MAXIMA ACCION.

MAS DE 30 HORAS DE JUEGO
CON SOLO 4 PILAS.

MAXIMA DIVERSION.

POR SU INIGUALABLE
CATALOGO DE TITULOS.



MAXIMA JUGABILIDAD.

EN EL MINIMO ESPACIO, QUE ES
DE LO QUE SE TRATA.

AHORA ES EL MOMENTO.

LLEVATE TU GAMEBOY,
Y 4 PILAS, POR SOLO

8.490* PTAS.

(IVA INCLUIDO)
*P.V.P. RECOMENDADO

GAMEBOY™



Nintendo España, S. A.
Pº de la Castellana, 39. 28046 MADRID